ISSN 0188-7610



Nintendo®

EL REPORTE MAS COMPLETO DEL CES DE VERANO

SUPER MARIO ALL STARS™

LO QUE NECESITAS PARA TERMINAR La leyenda de ZELDA

AÑO 2 No.8
PRECIO N$10.00 M.N.
08
0 37634 13082 7

TRUCOS EXCLUSIVOS DE KIRBY´S ADVENTURE

SUPER TIPS PARA SPIDERMAN & THE X-MEN

ESTE MES LLEGALE A:





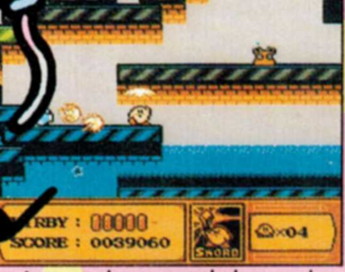
Su increíble variedad de escenas hacen de este un gran juego.



En los Bonus Rounds tienes oportunidad de probar tus reflejos para hacer vidas.



Kirby debe derrotar a los secuaces de Dedede para recuperar las piezas del Star Rod.



La espada es uno de los muchos poderes que Kirby puede tomar de sus enemigos.



El Coliseo es una buena oportunidad para conseguir energía y obtener nuevos poderes.

Kirby la nueva estrella de Nintendo que hace su arribo al NES en un gran título con estupendos gráficos y sonidos creados gracias a sus 6 megas, que lo convierten en el juego con más memoria programado para el NES ¡con más de 35 escenas!

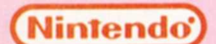
Kirby tiene habilidades que le pueden ayudar como: volar, barrerse y correr; pero lo mejor es sin lugar a dudas que pueda comerse a sus enemigos y así tomar sus poderes (más de 20 distintos). Además incluye batería para guardar las escenas que vas pasando.



El rey Dedede robó el Star Rod pero alguien más poderoso está detrás de este plan ¿quién será?

SIN LUGAR A DUDAS ES EL TITULO MAS RECOMENDABLE PARA TU NES EN 1993.

De venta con tu distribuidor autorizado



o pidelo a los teléfonos 705-13-10 y 705-11-31

ITOCHU

ITOCHU México S.A. de C.V.

LA NUEVA ESTRELLA DE TU NES

EDITORIAL

Las preguntas más frecuentes los últimos 2 meses es si Club Nintendo tiene alguna relación con las revistas españolas que han llegado a México, que cuál es nuestra opinión de ellas, que si nos superaremos ahora que las vemos en nuestro país, etc.

La verdad es que no pensamos superarnos porque llegaron estas revistas a México... queremos superarnos por el apoyo que nos han dado nuestros lectores y por todas sus palabras de aliento. La verdad desconocemos qué tan buenas sean estas revistas en su país, probablemente sean muy seguidas por sus lectores, pero nosotros, en Club Nintendo, estamos muy orgullosos de hacer una revista especialmente para México, en un lenguaje para México, con los juegos que llegan a México y para las preferencias de los mexicanos.

Agradecemos a todos los lectores que nos han hecho patente su apoyo y queremos decirles que es recíproco, porque nosotros seguiremos poniendo todo nuestro esfuerzo y utilizando todos los recursos posibles para seguir ofreciéndole a nuestros lectores la revista de videojuegos mexicana que esperan ver mes a mes... y por cierto, ahora que viene septiembre... ¡Viva México!





SUMARIO

POSTER DE RAGING FIGHTER

CLUB NINTENDO
Año II No. 8 Agosto 1993

Revista Coeditada entre:

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V.

Director General
Teruhide Kikuchi

Directora de Administración
Lourdes Hernández

Director Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra

Producción: Network Publicidad
Diseño: Francisco Cuevas
Asistente de arte: E. Escutia
Investigación: Jesús Medina / Adrián Carbajal
Agentes secretos: AXY / SPOT

Editorial Samra, S.A. de C.V.

Consejero Delegado
Gustavo González Lewis

Director General
Sergio Garcés Solis de Ovando

Director General de Ventas
Raul Archundia V.

Directora de Coordinación Editorial y Ventas
Guadalupe Pardo Aguirre

Director de Producción
Jesús Lara Garza

Ventas de espacio publicitario:
Coordinación de ventas: Rocio Campo, Clementina Cummings, Mª Elena Domínguez y Javier Sánchez Mújica
Tels.: 561-17-62, 352-32-66 y 352-04-15

(DR) Club Nintendo Coeditada y publicada para México por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial Samra, S.A. de C.V., bajo licencia de ITOCHU de México, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92 Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92.
Certificado de licitud de título No. 6420, y certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992, expediente 1/432"92"/8336.
Editor Responsable: Benjamín Bustamante Román. Autorización como publicación periódica en trámite ante SEPOMEX. Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco. 02400 México, D.F. Distribución en el D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25. Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales Cerrados D.F. Interior del País.

CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza por las ofertas realizadas por los mismos. El envío de material editorial, fotos y/o transparencias o cualquier otro, debe acompañarse con un sobre con su dirección y franqueo. **CLUB NINTENDO** no se responsabiliza por material de cualquier tipo no solicitado, ni tampoco por la devolución del mismo. Prohibida la reproducción total o parcial del material editorial publicado en este número.

Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco 02400 México, D.F. Tel.: (525) 352-32-66. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.

IMPRESION: PROCOELSA Pascual Orozco No. 51 Iztacalco, México, D.F. Tel.: 590-27-07

PRINTED IN MEXICO

TUS PREGUNTAS A



Somos un Club de empedernidos jugadores (todos mayores de 30 años) y lectores de su ilustrativa revista. Queremos saber si pueden despejarnos unas dudas pues ya estamos "mariados" de buscar y no encontramos solución. Ya terminamos Zelda I (The Legend of Zelda) y empezó un nuevo reto. Encontramos las entradas de los laberintos 1 y 2 pero por más que buscamos no encontramos las entradas a los otros ¿Dónde están? En el Club somos 9 personas y esperamos pronto ser más. Saludos de todos. De antemano muchísimas gracias.

Alfredo Cisneros Ermas
Ma. Gl. La O Medina
Guillermo Cortés Sandoval

SALINA CRUZ, OAX.

Pues el segundo reto de Zelda es una de las peticiones más frecuentes. Francisco J. Reséndiz, Gonzálo Ramírez y Edgar E. Mejía son algunos de los muchos lectores que, como ustedes, nos han solicitado diversas respuestas. Por ello incluiremos el curso Nintensivo en este número, así es que lo más seguro es que este mes lo terminan.



Si no lo sabías, al registrar el nombre ZELDA entras directamente al reto 2.

◆

He leído que llegan muchas cartas preguntando cuál es el mejor cartucho de NES, Super NES y Game Boy y mi idea es que pongan una sección del mejor cartucho o el cartucho del año, pero con votos de los lectores para que nosotros mismos votemos y sepamos definitivamente cuál es el mejor cartucho. Puede ser un juego ganador mensual y al final del año el gran ganador. Su amigo.

Marco Antonio Salgado Molina

VERACRUZ, VER.

Si leíste el Control de los Lectores del mes pasado, habrás visto que surgió tu idea en esa reunión. Actualmente estamos trabajando para realizar la mecánica que seguiremos y las categorías para que los lectores puedan votar por sus juegos favoritos. Creemos que sería un gran problema hacerlo mensual, por eso lo haremos anual; pronto aparecerá en esta revista la mecánica de votación.

◆

¿Por qué en los juegos de video no pueden poner líneas diagonales o curvas? Lo que parece que está inclinado en realidad son líneas verticales u horizontales a desnivel una al lado de otra.

Zaire Israel García Macías

TLAQUEPAQUE, JAL.

Es cierto. En realidad las líneas que vemos como curvas al estar jugando no son más que líneas rectas seccionadas; esto, en una definición matemática, es porque las líneas en sí son puntos consecutivos.

En este caso nuestros puntos son Pixels, ya que los Gráficos se arman del mismo modo como armamos en Mario Paint las estampas: pixel por pixel.
Y la resolución de los sistemas de 16 bit por muy sofisticados que estos sean aún no logran que las líneas sean curvas realmente sino que éstas se logran con los pixels que te da el monitor de T.V.
Estas "curvas" han mejorado en el SNES, a comparación de como eran en el NES.

◆

He visto 2 revistas en español pero tratan de imitar a las norteamericanas y el estilo que usan ustedes es muy diferente, tal vez hasta mejor. Después de adularlos un poco se despide de ustedes su lector número 1.

Arturo Beristain López

PUEBLA DE ZARAGOZA



Gracias por tu comentario y el de muchos otros lectores que además de hacernos sentir bonito, nos compromete a seguir encontrando nuevos caminos para conservar tu preferencia y la de todos nuestros lectores. Si tú te das cuenta nuestras primeras revistas tenían un lenguaje distinto y un estilo menos definido, pero gracias a que diario leemos las cartas que nos llegan, hemos encontrado el estilo que nos hace diferentes y, lo que más nos gusta, es que somos auténticos.

◆

Para poner en las revistas el Año #2, lo pusieron en la revista #14 y no en la #13 ¿es que acaso el año tiene 13 meses?

Andrey A. Irra Solazar
CAMPECHE, CAMP.

Realmente para Club Nintendo el primer año no tuvo 13 meses, pero sí 13 números. El primero salió el 7 de diciembre de 1991 y antes de cumplir un año, el 28 de noviembre de 1992, salió el # 13 correspondiente a diciembre de 1992, pero aprovechamos para ponerle al que hubiera sido #14, año 2 #1 en enero y así es más fácil identificar el número del mes con el número de la revista, es decir que estamos en el octavo mes y esta es la revista#8 del año 2.



◆

Quisiera preguntarles cómo fue que inventaron la revista y cuáles son los juegos favoritos de Axy y Spot.

Castillo Munguía Juan Carlos
MORELIA, MICH.

Los editores de Club Nintendo desarrollábamos un boletín con secretos, información y respuestas en 1990. Itochu (en ese año se llamaba C. Itoh) preocupado por dar información oficial, completa y oportuna, llamó al equipo y de ahí empezamos a trabajar en Club Nintendo.

◆

Esperamos que publiquen esta aclaración para que saquen de la duda que nosotros teníamos a demás lectores que también la tienen. Es respecto al reto 031 de Super Mario Kart. No necesariamente debes tener una pluma. El caso es no dejar de acelerar al momento de perder.

AXI II Y SPOT II
MEXICO, D.F.

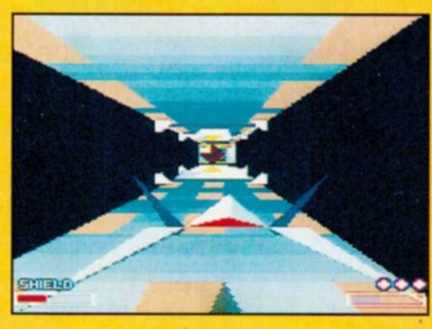
A veces cuando ciertas condiciones se presentan iguales en los videojuegos, nos vamos con la finta. Cuando publicamos algo es cierto... aunque haya otros caminos más fáciles... Gracias.
¡Ah! y contestando a Josiel Arredondo de Chihuahua, Chih., los retos son en su mayoría descubiertos y propuestos por nuestros videojugadores que trabajan en la revista.

◆

1) ¿Cuántos y cuáles son los licenciatarios de Nintendo?
2) ¿Por qué en el año 2 # 3 en la sección "Este mes llégale a..." aparece la clave 1F, 2F?
3) ¿De qué licenciatario es el juego Star Fox?

Arturo López Muñoz.
MEXICO, D.F.

1) Son 67. La mayoría de ellos están en el reporte del CES de Chicago en este número.
2) Porque la regamos. Siempre que Axy, Spot o cualquier colaborador escribe un artículo indica cuántas fotos acompañan al texto con la clave 1F, 2F, etc. Algunas veces por la rapidez de sacar la revista a tiempo se nos ha olvidado quitar la clave del texto.
3) De Nintendo. 1F



◆

Aquí en Culiacán muchos tenemos el cartucho "Spider Man & X-Men" y quisiera que publiquen un curso nintensivo y una pregunta ¿son diferentes marcas LJN y Acclaim?

José Mario Izábal Gaxiola
CULIACAN, SIN.

La verdad todavía no lo terminábamos, pero recibimos tantas cartas preguntando tantas cosas que decidimos quitarle lo mariados a muchos lectores. LJN y Acclaim son 2 marcas hermanas que se manejan separadas por cuestiones legales, igual que Konami y Ultra.

◆

Antes que nada quiero felicitarlos porque he visto que se han superado en varias cosas. Quiero decirles que han cometido algunos errores en la impresión de la revista. En la año 1 # 11 Página 3 del juego Magical Quest Starring Mickey Mouse dijeron que tenía 7 misiones y sólo mencionan 6 nombres y en la página 52 pusieron Mickey's Magical Quest en vez del nombre correcto. Su amigo

Alejandro Arqueta Morquecho
TUXTLA, GTZ. CHIAPAS

Muchas veces no tenemos el cartucho para su análisis a tiempo y sólo nos llegan fotos y faxes de los licenciatarios. El nombre original de este título era Mickey's Mystical Quest pero como estaba registrado un juego llamado Final Fantasy Mystic Quest, cambiaron el nombre de última hora. De hecho si te fijas bien en la portada hay un parche precisamente en el nombre.

◆

Por qué en la revista Año 2 número 5 en el Salón de la Fama de Récords pusieron el nombre de Víctor Arjona, tiempo y password pero no mencionan el nombre del juego.

Johan Ritter I.
Marsella R. Moreno
Guillermo A Moreno
MEXICO, D.F.
Luis Felipe Escamilla Susunaga
TORREON, COAH.



Fue una omisión que se aclara si viste la página 13 de Retos en ese mismo número. De todos modos Víctor se ha preocupado por que su nombre siga saliendo en el Salón de la Fama... ahora sí incluyendo el nombre del juego: Prince of Persia.

◆

Ustedes afirman que no existe código para jugar con los jefes en Street Fighter II, pero nosotros les mandamos ese código para un videogame enhacer. Ojalá lo publiquen como el descubrimiento del año tal como lo prometieron.

CULIACAN, SIN.

David Manuel Guzmán T.
GUADALAJARA, JAL.

Ya habíamos mencionado que sí es posible con estos alteradores del juego, pero como ustedes lo señalan en su carta, no puedes realizar agarres o lanzar poderes, pues el juego se traba o la imagen se descompone. Al decir que no existe clave para jugar con los jefes es que Capcom no lo programó. Lo que tú ves con estas claves es el juego de un personaje (Ryu) con la imagen de otro, en este caso de un jefe. Cuando jueguen el Turbo verán qué diferencia.

◆

Después de felicitarles, quiero preguntarles por qué en Cursos Nintensivos las fotos que se presentan no son consecutivas por ejemplo cambian vidas y puntuación. Esto molesta porque da a entender que ni Axy ni a Spot les salen las jugadas.

Víctor Hugo Domínguez
VILLAHERMOSA, TABASCO

Para poder fotografiar muchas veces tenemos que dejarnos eliminar y volver a empezar el nivel y así dejar claras las explicaciones. Por ejemplo hay veces que los trucos requieren mucha precisión o no podemos poner pausa sin que aparezca en la pantalla "PAUSE"; pero para que no haya duda de la autenticidad de nuestras fotos en el especial de Street Fighter II, conservamos el tiempo y energía y los combos difíciles se les aplicaron a los jefes. Lo que sí te podemos decir es que lo que tú ves publicado en Club Nintendo se puede lograr. Seríamos incapaces de en gañar a los lectores.

◆

Para escribir a cualquier sección de la revista, la dirección es:

CLUB NINTENDO
Pestalozzi # 838, Colonia Del Valle C.P. 03100 México, D.F.

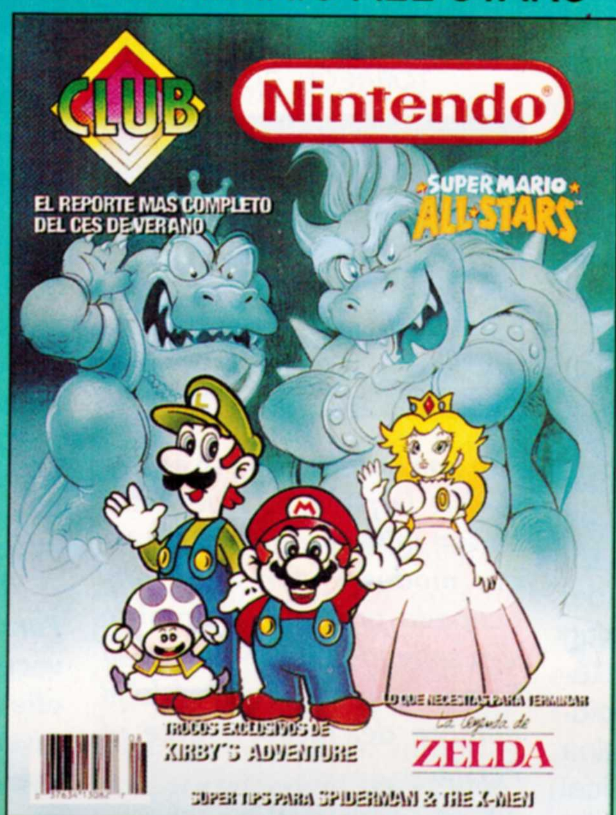
◆

Si estás suscrito a la revista y tienes algún problema escribe a:

SUSCRIPCIONES CLUB NINTENDO
Lucio Blanco 435, Azcapotzalco C.P. 02400 México, D.F.

NUESTRA PORTADA

SUPER MARIO ALL STARS



Muy pocas veces en la historia de los videojuegos se había dado el caso de que 4 juegos tan divertidos y bien hechos como han sido la serie de los Marios se reunieran en un sólo cartucho. Básicamente en este juego encontrarás los 3 títulos más conocidos y famosos de Super Mario Bros., pero además de eso encontrarás un nuevo reto para nosotros los jugadores de América que es "The Lost Levels" y el cual es una derivación del primer juego de Super Mario para NES, pero con una gran dificultad, ya que todos los bloques están acomodados de forma que desde el primer nivel tengas problemas, ¡hasta hongos "venenosos" que hacen que Mario pierda una vida!

Hablar de este título es muy difícil, y es que no hay persona que no haya jugado o visto alguno de estos títulos (y si por ahí queda alguna persona que todavía no lo haya hecho qué mejor forma de conocer estos clásicos de todos los tiempos ahora en 16 bit).

Cada uno de los 4 juegos puede ser elegido en cualquier orden (es decir que puedes jugar el Mario 3 antes que el uno o que el 2) y cada uno de ellos contiene 3 archivos donde podrás guardar automáticamente los mundos que ya hayas pasado, así es que ya no habrá frustraciones por tener que empezar siempre desde el principio.

Por último te podemos decir que si tú eres fan de Mario no debes dejar pasar este título, ya que los gráficos y la música de 16 bit le dan nueva vida a estos grandes clásicos (contando para ello con sus 16 megas de memoria).

Si este título incluyera solamente "The Lost Levels" (los niveles perdidos) ya valdría la pena adquirirlo, así es que puedes considerar que los otros 3 juegos vienen "de regalo".

Sin duda es una buena elección para nuestra portada de este mes.



Ahora Bowser podrá sentir el calor de la lava en 16 bit.



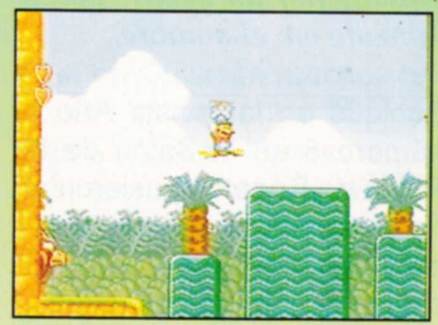
Donde antes había fondos negros ahora verás distintos fondos en movimiento como el de la foto.



El juego contiene muchos detalles: la pared del fondo se ilumina con la lava.



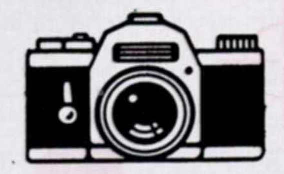
Esta vez podrás mostrar tu habilidad para los juegos de Mario en The Lost Levels.



Aún para pasar ciertos niveles es necesario "robarle" sus artefactos a los enemigos.



LOS RECORDS



Toma las fotos de tus RECORDS, en una habitación a oscuras, pon tu cámara sobre un tripié, un mueble o un objeto que la mantenga inmóvil. Para lograr mejores resultados sugerimos usar una cámara de 35 milímetros con una velocidad de 1/8 de segundo. Envíalas a: Pestalozzi 838, Col. Del Valle C.P. 03100, México, D.F. y forma parte de nuestro selecto grupo de Récords de Nintendo.

EL SALON DE LA FAMA

TRIFUERZA
SUPER MARIO KART

1'27"10 -------- MARIO CIRCUIT 2
1'07"94 -------- KOOPA BEACH 2
1'37"65 -------- RAINBOW ROAD
1'05"91 -------- MARIO CIRCUIT 1

WALO
SUPER MARIO KART

1'37"94 ----- BOWSER CASTLE 1

AXELAY
MARCO A.J. BOJALIL
BATMAN RETURNS
V. ARJONA "FART MAN"
HECTOR CONSUELO
IVAN FRANCO CEPEDA
MARCO A.J. BOJALIL
IVAN TORRE V.
PAVEL CAMPOS RIVERA
ANTONIO COBASHI
GERARDO DIAZ CUELLAR
BATTLETOADS
IVAN DEL CASTILLO
BART VS. THE WORLD
ADAN O. ASCENCIO
CASTLEVANIA IV
V. ARJONA "FART MAN"
CONTRA
ADAN O. ASCENCIO
CONTRA III
V. ARJONA "FART MAN"
CHESTER CHEETAH
ADAN O. ASCENCIO
MARCO A.J. BOJALIL
JOSE MANUEL CASTRO
DUCK TALES
ADAN O. ASCENCIO
DRAGON'S LAIR
ADAN O. ASCENCIO
DEATH VALLEY RALLY
MARCO A.J. BOJALIL
JUAN CARLOS BOY
FRANCISCO AMIN REVELES
DOUBLE DRAGON III
RODRIGO LOPEZ AVILA
EART DEFENSE FORCE
RODRIGO LOPEZ AVILA
F-ZERO
MARCO A.J. BOJALIL (MASTER)
FATAL FURY
MARCO A.J. BOJALIL
GUN FORCE
RODRIGO LOPEZ AVILA
GOAL!
MARCO A.J. BOJALIL
HOOK (NES)
YVONNE GEORGINA TOVAR
HOOK (SNES)
MARGARITO
LIZZARD
PAVEL CAMPOS RIVERA
JACKAL
RODRIGO LOPEZ AVILA
JOE & MAC
SERGIO BARRON FLORES
MARCO A.J. BOJALIL
KRUSTY'S FUN HOUSE
SERGIO BARRON FLORES
MICKEY'S MAGICAL QUEST
ANTONIO CASILLAS
HECTOR GABRIEL MEJIA
MUSYA
ADAN O. ASCENCIO
MEGA MAN
ADAN O. ASCENCIO
MEGA MAN II
ADAN O. ASCENCIO
MEGA MAN III
ADAN O. ASCENCIO
LUIS MANUEL MEJIA
MEGA MAN IV
ADAN O. ASCENCIO
V. ARJONA "FART MAN"
MEGA MAN V
ADAN O. ASCENCIO
V. ARJONA "FART MAN"
POWER MOVES
ADAN O. ASCENCIO
MARCO A.J. BOJALIL
SERGIO BARRON F.
PRINCE OF PERSIA
MARCO A.J. BOJALIL
RESCUE RANGERS
IVAN DEL CASTILLO
RIVAL TURF!
MARCO A.J. BOJALIL
SUPER STAR WARS
ANTONIO CASILLAS
SUPER MARIO BROS.
RAUL ESTEVEZ PLASCENCIA
SUPER MARIO BROS. II
ADAN O. ASCENCIO
SUPER MARIO BROS. III
ADAN O. ASCENCIO
VICTOR M. ARJONA "FART MAN"
LIZZARD
JOSE CARLOS TORRES
SUPER MARIO WORLD
CARLOS MADRAZO P.
ALEJANDRO RAMIREZ M.
ADAN O. ASCENCION
BRUCE LEE BARRON
RODRIGO LOPEZ AVILA
ALEJANDRA MONTOYA O.
JULIAN AGUILAR AGUILAR
SUPER DOUBLE DRAGON
ADAN O. ASCENCIO
SPACE MEGA FORCE
MARCO A.J. BOJALIL
SOUL BLAZER
MARCO A.J. BOJALIL
SONIC BLAST MAN
RODRIGO LOPEZ AVILA
STAR FOX
LIZZARD
MARGARITO
V. ARJONA "FART MAN"
JOSE MANUEL CASTRO E. "RAZA"
ANTONIA CASILLAS
GUILLERMO GUZMAN A.
STREET FIGHTER II
ENRIQUE CHAVEZ GONZALEZ
ADAN O. ASCENCIO
VICTOR M. ARJONA "FART MAN"
PEDRO ALVAREZ YURIAR
JESSICA INGLATERRA
TALE SPIN
LUIS MIGUEL MEJIA
TECMO SUPER BOWL
YVONNE GEORGINA TOVAR
THE ROCKETTER
MARCO A.J. BOJALIL
THE LONE RANGER
YVONNE GEORGINA TOVAR
THE LITTLE MERMAID
ADAN O. ASCENCIO
TINY TOON
ADAN O. ASCENCIO
HECTOR GABRIEL MEJIA
T.M.N.T.
YVONNE GEORGINA TOVAR
IVETH ANDREA TOVAR
T.M.N.T. II
ADAN O. ASCENCIO
T.M.N.T. IV
ADAN O. ASCENCIO
HOMBRES H.
ERICK MENDOZA VARGAS
RICARDO MENDOZA VARGAS
THUNDER SPIRITS
MARCO A.J. BOJALIL
ZELDA III
GERARDO DIAZ CUEVAS
JESSICA INGLATERRA

CONTESTAMOS A:
MIGUEL ANGEL LONA
J. ARMANDO PRATT B.
ERICK FALCON FLORES
CARLOS VEGA CORNEJO
J. ALFONSO SANTANA G.
DAVID S. CASTAÑEDA
ANTONIO D. PRADO M.
OSCAR MARTINEZ AVILA
CAPITAN COMANDO
LEOPOLDO LARA C.
JOSE ALDAMA ORTIZ
ERICK JUAN LOPEZ
MARTIN HUARTE E.
DANIEL SALVADOR PEREZ
JONATHAN RITTER I
MARSELLA R. MORENO
GUILLERMO A. MORENO
JUAN F. MORALES M.
JOSE D. BLANCO R.
VICTOR H. DOMINGUEZ C.
CARLOS A. AVILA PEÑA
LUIS ENRIQUE ORTIZ
OSVALDO NAVARRO F.
ANGEL CHRISTIAN VILLEDA
FRANCISCO J. GARZA G.
VICTOR CANCINO SOTO
OSCAR R. HERNANDEZ V.
DANIEL ROMO CASTILLO
JOSE AMERICO SAVIÑON R.
DANIEL S.P. MARTINEZ
JUAN CARVAJAL CASTAÑON
HOG
RAMON ROMO GASQUE
ANTONIO GONZALEZ B.
MARCO A. LARA PONCE
IGNACIO A. SANDOVAL
J. NAHUM MARTINEZ
MARIO A. SEGURA C.
JOSE A. GODINEZ N.
AXL Y GUILE
MARCO T. JIMENEZ
JULIO CESAR CUEVAS
OSIRIS MAX APIS R.
RAYMUNDO BETANZOS
JOSE MARIO IZABAL G.
JOSE DE J. CAMARENA
MANUEL ERNESTO RAMIREZ
OSCAR J. REYES R.
DAVID GARCIA CORTES
OSCAR CERVANTES C.
LUIS A. PEÑA
JOSE LUIS LOPEZ PICON
ERICK E. GONZALEZ DE LA G.
EDGAR NOYOLA PERRIN
JUAN DE GARAY ALFAROLI
ALEJANDRO GARCIA CARMONA
FRANCISCO MONTALVO LEON
M. E. E.
JULIO E. FLORES A.
ADRIAN RAMIREZ NAVARO
ALBERTO AYALA BRETON
RAPHAEL BARRIOS ARELLANOS
ANIBAL CASTELLANOS R.
HECTOR ERNESTO RODRIGUEZ
DANIEL ROMO CASTILLO
EDGAR FERNANDO GUTIERREZ V.
ISRAEL ROMERO R.
IVAN FRANCO CEPEDA
BERNARDO ARREDONDO G.

GRACIAS A:
JOSE MARIANO VELAZQUEZ CASTILLO
ANDRES GABRIEL BROTHERS ABARCA
EDSON ESCALONA
JAVIER COVIAN
ADRIAN PORTILLA
GEORGINA RAMOS MOCTEZUMA
OMAR A. VILCHIS LARA
Z. A. X.
JESUS MERCURY AYALA
DAVID MURPHY GUAJARDO
J. EMMANUEL GUTIERREZ V.
ENRIQUE G. VALENCIA
ALEJANDRO GONZALEZ ALDERETE
DANIEL ROMO CASTILLO
OMAR ALEJANDRO ARREDONDO
PEDRO A. MARQUEZ LOPEZ
LUIS A. PEÑA
ERIKA BEATRIZ

CURSO

Nintensivo

La leyenda de ZELDA

Zapatos puestos para acabar el 2º reto de Zelda (Siempre empezamos los NIntensivos con la letra inicial del Juego y la "Zeta" es difícil) Los tips fundamentales para acabar el 2º reto son: El "Forest of Maze" (Bosque de laberinto) ubicado en las coordenadas B7 te da acceso a todo el mapa superior; estando en él camina hacia arriba, luego hacia la izquierda, luego hacia abajo y luego hacia la izquierda. Sólo así llegarás al nivel 4.

Usa la flauta. En el 2º reto es muy útil.

Trata de atravesar paredes... encontrarás cosas importantes.

Si alguna esponja congela tu espada, otra de distinto color puede descongelarla.

Si de todos modos necesitas ayuda, este mini Curso Nintensivo seguro te dará lo que requieres.

CALABOZOS

NIVEL	LOCALIZACION	ENTRADA
1	H4	Directa
2	E4	Empujando
3	M4	Flauta
4	L2	Empujando
5	F5	Directo
6	A4	Empujando
7	M7	Vela
8	J2	Bomba
9	A1	Bomba

POCIONES

LOCALIZACION	ENTRADA
C1	Bomba
D4	Bomba
E1	Normal
E7	Normal
I2	Bomba
I8	Vela
J3	Flauta
L5	Vela
N1	Bomba

WARPS

LOCALIZACION	ENTRADA
D3	Empujando
J5	Empujando
J8	Empujando
N2	Empujando

APUESTAS

LOCALIZACION	ENTRADA
A2	Bomba
A7	Flauta
G2	Bomba
G8	Bomba
M8	Bomba
P2	Normal

A B C D E F G H

1 2 3 4 5 6 7 8

ITEMS

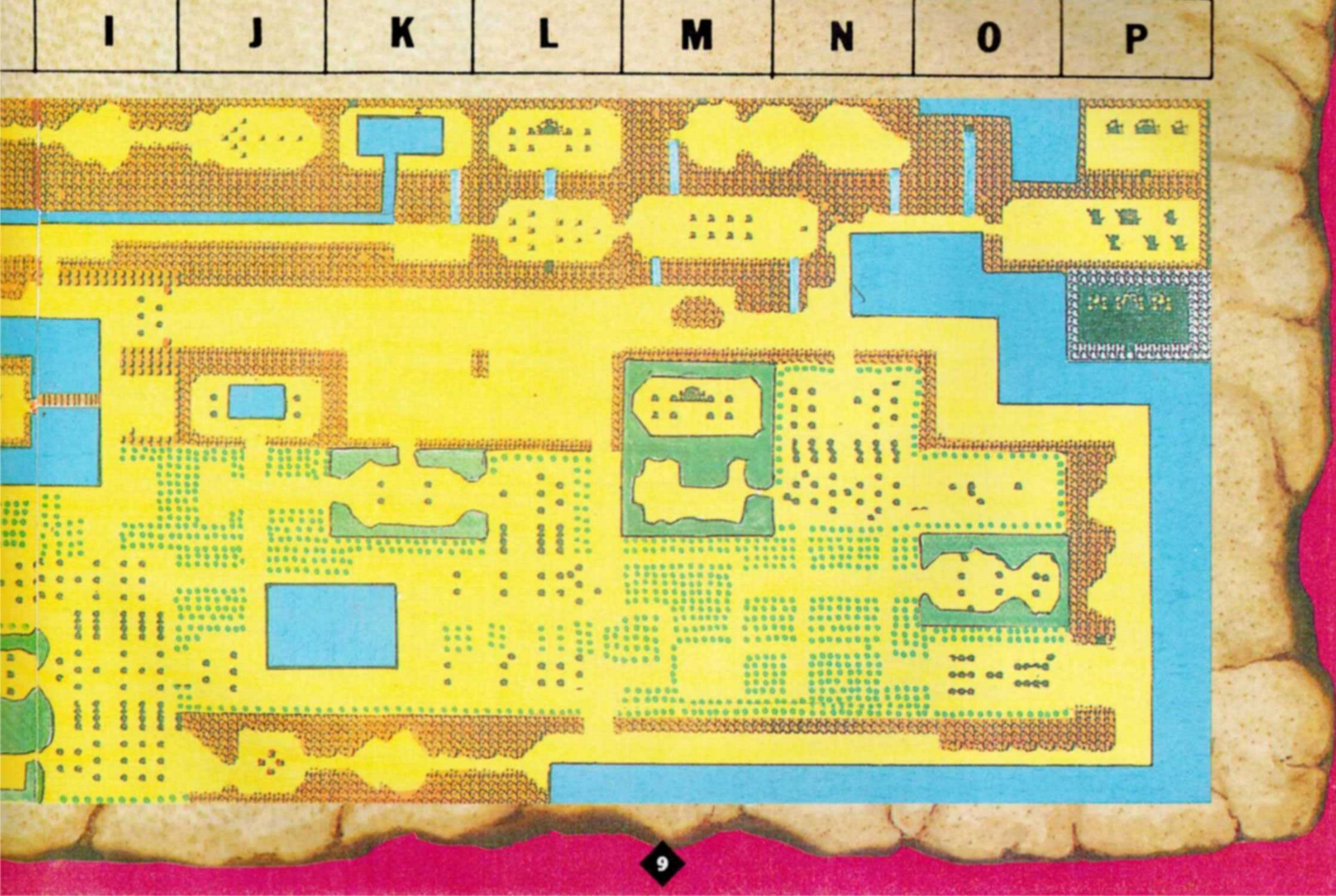
ITEM	LOCALIZACION	ENTRADA
Contenedor o Agua de Vida	A3	Empujando
	G1	Flauta
	K4	Flauta
	P3	Normal
Espada	H8	Normal
Espada Blanca	K1	Normal
Espada Magica	J1	Empujando
Carta	B2	Empujando
Brazalete	E3	Empujando

RUPIAS

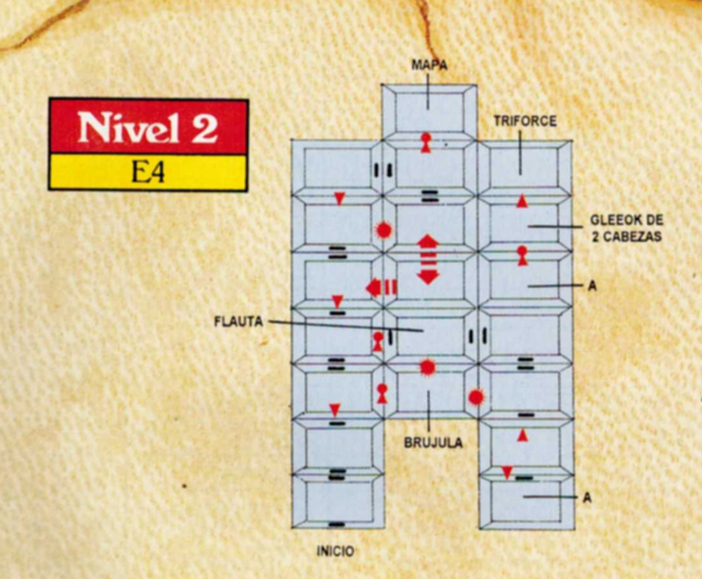
CANTIDAD	LOCALIZACION	ENTRADA
10	B6	Vela
30	C3	Normal
30	D2	Empujando
100	D6	Vela
10	G6	Vela
30	I3	Vela
30	I5	Vela
30	I6	Flauta
10	L3	Flauta
10	L6	Vela
30	N3	Bomba
30	N4	Empujando
10	D5	Empujando
10	07	Flauta

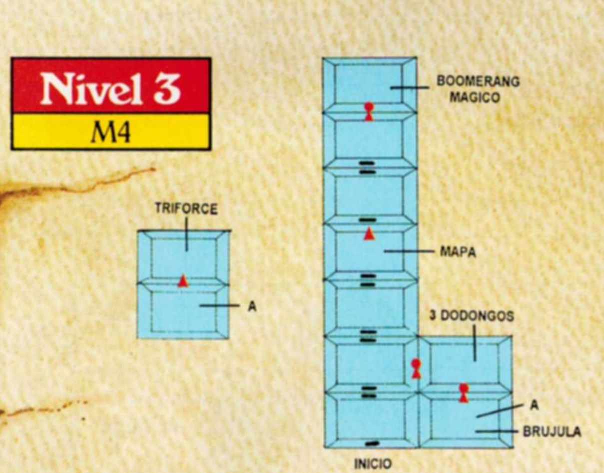
LAS MEJORES OFERTAS

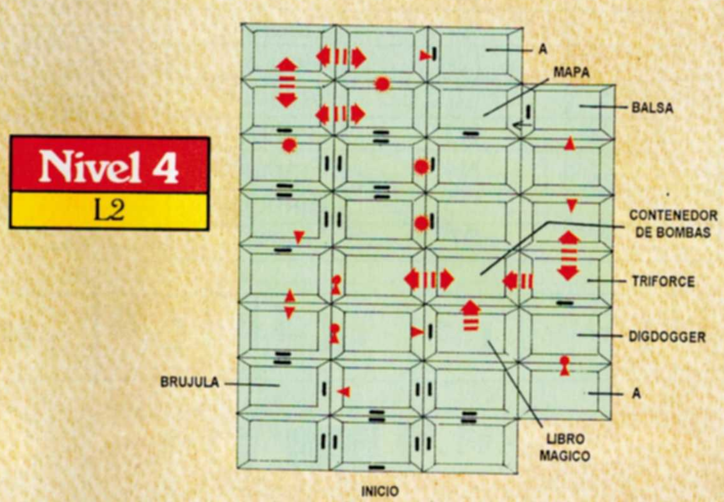
ITEM	LOCALIZACION	PRECIO	ENTRADA
Escudo Mágico	C2	90	Bomba
Escudo Mágico	G3	90	Bomba
Escudo Mágico	G5	90	Vela
Escudo Mágico	N5	90	Vela
Llave	P1	80	Subiendo
Vela Azul	E8	60	Normal
Vela Azul	F2	60	Bomba
Vela Azul	G7	60	Normal
Vela Azul	M1	60	Normal
Vela Azul	D1	60	Normal
Vela Azul	D6	60	Normal
Carne	P1	60	Subiendo
Corazones	(Mismas tiendas de Escudo)		
Bombas y Flechas	E5	20/80	Normal
Bombas y Flechas	F3	20/80	Normal
Bombas y Flechas	G7	20/80	Normal
Bombas y Flechas	K5	20/80	Normal
Bombas y Flechas	P7	20/80	Normal
Anillo Azul	P1	250	Subiendo

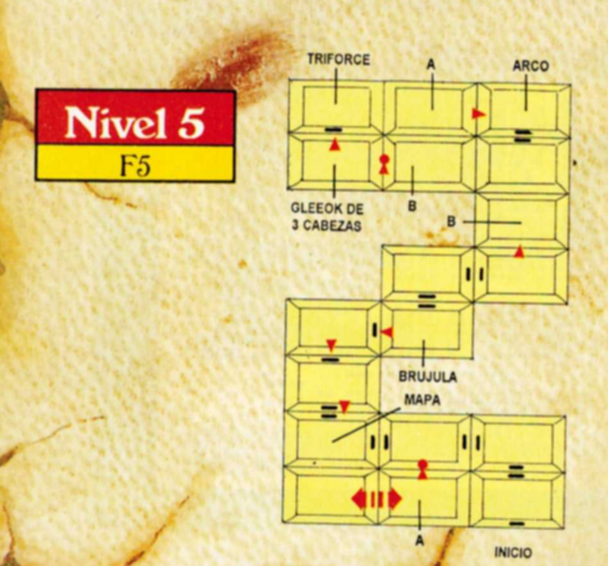


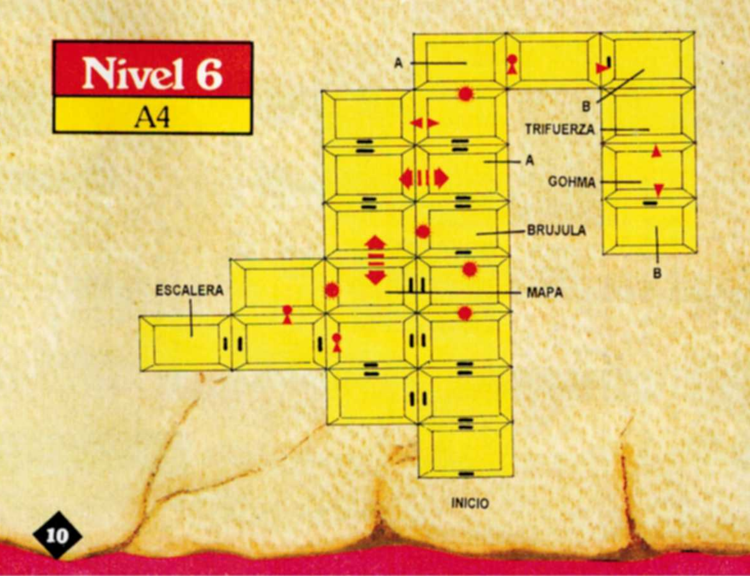

Nivel 1
H4
AQUAMENTUS
TRIFORCE
A
MAPA
BRUJULA
A
BOOMERANG DE MADERA
INICIO

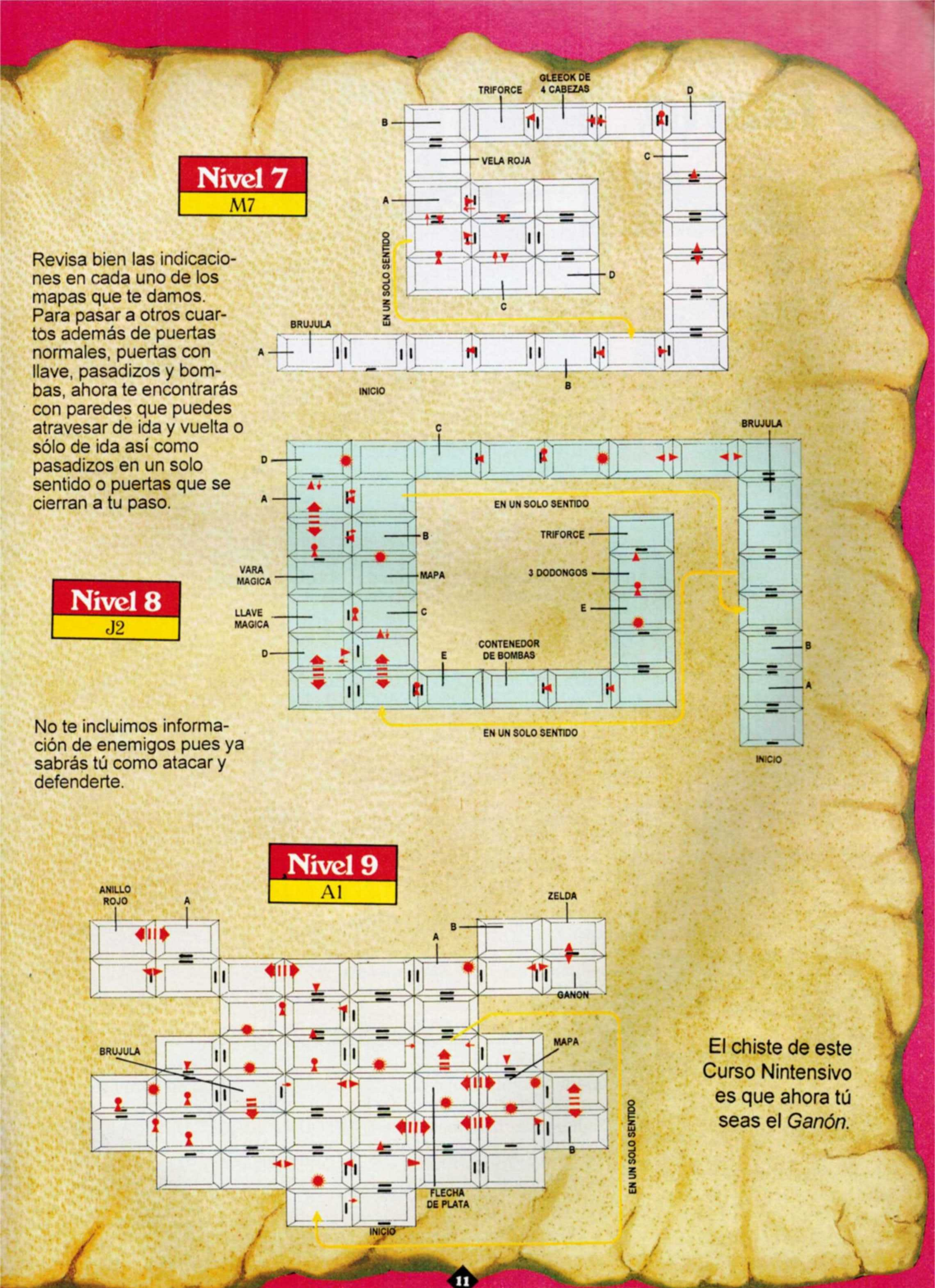

Nivel 2
E4
MAPA
TRIFORCE
GLEEOK DE 2 CABEZAS
A
FLAUTA
BRUJULA
A
INICIO


Nivel 3
M4
BOOMERANG MAGICO
TRIFORCE
MAPA
A
3 DODONGOS
A
BRUJULA
INICIO


Nivel 4
L2
A
MAPA
BALSA
CONTENEDOR DE BOMBAS
TRIFORCE
DIGDOGGER
BRUJULA
A
LIBRO MAGICO
INICIO


Nivel 5
F5
TRIFORCE
A
ARCO
GLEEOK DE 3 CABEZAS
B
B
BRUJULA
MAPA
A
INICIO


Nivel 6
A4
A
B
TRIFUERZA
A
GOHMA
BRUJULA
B
ESCALERA
MAPA
INICIO



Nivel 7
M7

Revisa bien las indicaciones en cada uno de los mapas que te damos. Para pasar a otros cuartos además de puertas normales, puertas con llave, pasadizos y bombas, ahora te encontrarás con paredes que puedes atravesar de ida y vuelta o sólo de ida así como pasadizos en un solo sentido o puertas que se cierran a tu paso.

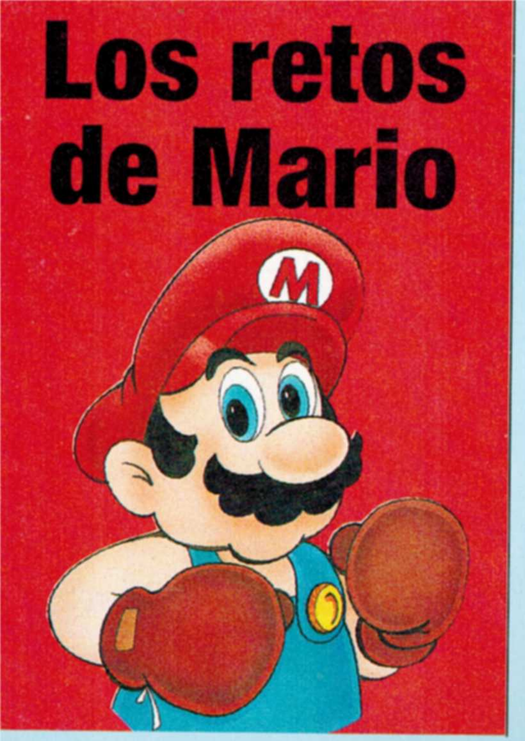
Nivel 8
J2

No te incluimos información de enemigos pues ya sabrás tú como atacar y defenderte.

Nivel 9
A1

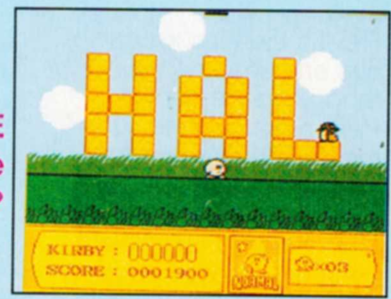
El chiste de este Curso Nintensivo es que ahora tú seas el *Ganón*.

Los retos de Mario





043 THE MAGICAL QUEST STARRING MICKEY MOUSE
¿Cómo pudo Mickey meterse a la pared?



044 KIRBY'S ADVENTURE
¿Cómo llego a la pantalla que indica la foto?

RESPUESTAS



039 ROAD RUNNER'S -DEATH VALLEY RALLY-
En los créditos al finalizar el juego aparece un error ortográfico en el nombre de una ciudad norteamericana, ¿cuál es y cómo se escribe correctamente?
La ciudad que está mal escrita es: San Francisco, CA (así se escribe) y ellos lo escribieron: San Fransisco, CA.

Respondieron correctamente: ARTHUR CUM + JORGE TULTECA L. + MIGUEL CORREA MOLINA + WENDY VAZQUEZ PAREDES + MANUEL PEDRAZA A. + RODRIGO LOPEZ AVILA + JUAN CARLOS BOY M. + FRANCISCO LOPEZ RAMIREZ + NORBERTO OCAMPO OCAMPO + JESUS ZHU JIM + ALBERTO MACKELLIGAN HERNANDEZ + SUPERRORRO Y LOS HOMBRES H. + SAMY BOY + GLORIA MACIAS ESPINO + FRANCISCO AMIN REVELES A. (SPARK) + MIGUEL ANGEL CASTILLO TELLEZ + RAYMUNDO TINOCO MOLINA + ALBERTO RODRIGUEZ PENA + MIGUEL CARRERA ROMERO + DANTE EDUARDO PARRA AREVALO + MARTIN MARTINEZ MORENO + FERNANDO OJEDA RUIZ Y JOSE LUIS SALAZAR A. + MIGUEL CORREA MOLINA + MARIO OJEDA CARRERA + MARCO ANTONIO JIMENEZ BORJA + MARGARITO, ZIBBIT, WHAMMY Y LIZZARD + NOEL RODRIGUEZ SALVADOR.



040 MAGICAL QUEST STARRING: MICKEY MOUSE
Dinos dónde está Mickey y cómo llegó ahí.
← Mickey está arriba de la pantalla y para llegar ahí empujó el bloque hacia la orilla.

Justo cuando esté en la orilla espera a que el bloque vaya hacia abajo para empujarlo y subirte en él. →





← Ya que esté fuera de la pantalla presiona el control hacia la derecha para quedarte arriba. (el bloque que aparece en la foto de la revista #6 era para despistar, lo trajimos de los que están a la derecha).

Respondieron correctamente: ARTHUR CUM + JORGE TULTECA L. + JOSE ALEJANDRO BAUTISTA SALARIO + JUAN MANUEL LEDEZMA TREJO + AURELIO SALAZAR ZIZUMBO + CARLOS CARRASCO SANCHEZ + DAVID ALEJANDRO IBAÑEZ ARROYO + GERARDO JAVIER JUAREZ MARTINEZ + ANDRES VICTOR ALDEPE RUIZ + JAM FOX + RODOLFO GODOY RUIZ CALLE + PAUL RUIZ CABALLERO + DANTE EDUARDO PARRA AREVALO + JOSE EDMUNDO GONZALEZ HERRERA + MELESIO ESTRELLA RIVERA + OMAR GALICIA GONZALEZ + MARGARITO, ZIBBIT, WHAMMY, LIZZARD.

Como ya se está volviendo costumbre, antes de que comience el CES, muchas compañías hacen presentaciones de sus productos o hay pláticas acerca de sus planes, proyectos y futuro. El equipo de Club Nintendo llegó 2 días antes de que comenzara el CES para asistir a 4 diferentes eventos. 2 de ellos fueron la presentación del nuevo "software" de Tradewest y Acclaim; este tipo de eventos se están volviendo una costumbre y son muy interesantes ya que ahí puedes conocer a mucha gente relacionada con el medio (como a los prgramadores de juegos por ejemplo); el avance de los juegos de estas compañías los verás en páginas más adelante dentro de nuestro reporte del CES.





Otro evento simbólico al que fuimos fue el de un "Dominó" (de esos donde las piezas están formadas y con tirar la primera las demás caen) pero formado con cartuchos de Super Mario World -que en realidad eran solamente cajas de plástico- esto fue para conmemorar la venta de 100 millones de cartuchos de Mario, (cifra increíble ¿no?), cabe mencionar que este tipo de dominós es un trabajo de muchas horas y que da un espectáculo de unos cuantos segundos; entre las figuras que se formaron había un Mario, el logo de Nintendo y las iniciales del C.E.S. 93. →



Otro evento también al que asistimos (y al cual no llegamos tan tarde esta vez porque se realizó en el hotel en el que estaba hospedada toda la gente de Nintendo, incluyéndonos a la revista) fue el desayuno con Peter T. Main, Vicepresidente de Nintendo; ahí se estuvo hablando de muchos aspectos de Nintendo en sí, detalles como que ellos siguen lidereando en el mercado de los 16 bit; se hizo la presentación del nuevo diseño del NES 8 bit y un pequeño avance de sus nuevos títulos así como también se comentaron cosas que ya habían llegado a nuestros oídos como la venta masiva de Star Fox (1'000,000 de copias en el primer embarque) y sobre el CD ROM el cual confirmó que no saldrá a la venta hasta que Nintendo esté totalmente convencido. →





← Y ya por último nos fuimos a meter otra vez de fisgones al centro de convenciones Mc Cormick para ver qué onda con los preparativos. Como siempre encontramos que todos estaban trabajando arduamente, colocando pantallas, displays, (hasta grúas había) etc. todos trabajando a paso veloz para así terminar a tiempo ya que faltaba tampoco tiempo para comenzar... y esto fue lo que vimos:



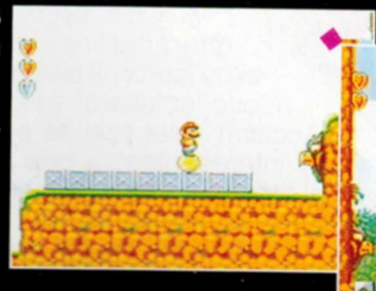
El Summer CES (Consumer Electronics Show de Verano) se lleva a cabo en el Mc Cormick Place en Chicago, Illinois. Todo un despliegue de sorprendente tecnología dentro de estos muros.

Nintendo®

Antes de empezar te queremos decir que muchas de las fotos de los juegos que verás en todo este reportaje las tomamos de video (para identificarlas son las que tienen un rombo así: ◆) en éstas no te darás cuenta por completo de la calidad de los gráficos pero como referencia son útiles, además de que muchos de los juegos de los que aquí hablaremos ya habrán salido en el momento en el que tú estés leyendo esto, pero fueron mostrados en el CES y por eso te hablamos de ellos; pues bien, empecemos con Nintendo y sus títulos.

SUPER MARIO ALL STARS

Ahora los propietarios de SNES podrán volver a disfrutar de los 3 clásicos juegos de NES de la serie de Mario, además de un nuevo juego "The Lost Levels" que es una variación del primer Super Mario Bros. pero muchísimo más difícil y que en Japón se conoció como Super Mario Bros. 2, esta gran colección de juegos para SNES presenta muy buenos gráficos y música (basados en las versiones originales) y la diversión que todos conocemos, con 16 megas de memoria y 4 archivos para guardar tus progresos, este juego seguramente va a satisfacer a todos los fans de Mario que pedían algo más.



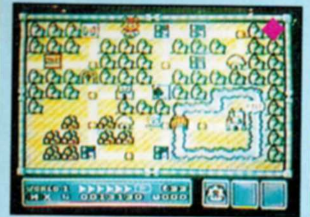








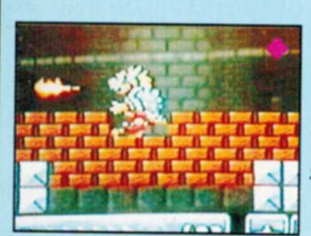
Aunque tuvimos muy poco tiempo para jugar todo lo que se mostró en el CES, se nos ocurrió probar algunos trucos clásicos de NES en las nuevas versiones de Super Mario All Stars (sólo algunos) y esto fue lo que pasó:





El Barco Blanco: como te podrás dar cuenta el clásico barco blanco de SMB 3 sí sale usando el mismo método que ya habíamos dicho en exclusiva desde nuestro número 1 (tus monedas deben terminar en un múltiplo de 11 y el score debe terminar en la decena del mismo número de monedas que tienes).

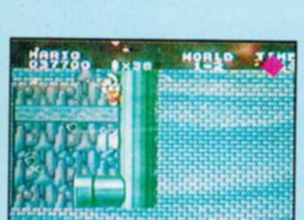
Cuando te vas por abajo de los barcos del último mundo de SMB 3 NO te puedes subir por la orilla que indica la foto, así que ahora sí tendrás que demostrar tu habilidad por arriba.

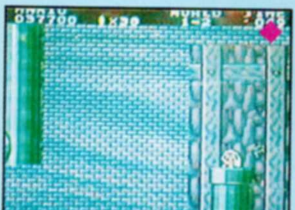


También en SMB 3 cuando te estás enfrentando a Bowser, si te agachas al caerte él encima no te hará daño.

El clásico truco de vidas infinitas en SMB 1 en el mundo 3-1 también funciona, pero aquí sí marca más de 100.







El mundo -1, también es posible hacer el hueco pero al entrar al tubo del otro lado el juego se traba; aunque nos dijeron que en la versión del CES eso pasaba no nos comentaron si en la versión final sí iba a existir tal mundo o no.

Bueno eso es parte de lo que pudimos probar, pero como te podrás dar cuenta hay que seguir probando todo lo que se conoce acerca de estos juegos porque no todos los trucos salen...y debe haber muchos nuevos.

Axy y Spot





Después del gran éxito de Star Fox, Nintendo se encuentra desarrollando el segundo título con el Chip SFX: FX Trax.

Este juego de carreras te llevará a competir a campo traviesa conduciendo un pequeño automóvil; una innovación de este título es que será ¡para 2 jugadores simultáneos! (la pantalla se dividirá en 2 partes tipo Super Mario Kart) y la acción será más rápida que en Star Fox; aunque la versión que vimos en el CES sólo estaba terminada en un 40%, promete ser un gran juego. Tomar fotos y video estaba prohibido, pero aquí verás un poquito para darte una idea. 5F





NHL STANLEY CUP

Usando la base de NCAA Basquet Ball, Nintendo se prepara a introducir NHL Stanley Cup dentro de su gama de juegos de deportes; ahora los aficionados al hockey podrán disfrutar de este rudo deporte en perspectiva de persona, con los mejores equipos de la NHL.









SUPER MARIO ALL STARS





En Mario & Wario debes llevar al final de cada escena a Mario, la Princesa y Yoshi a quienes Wario les puso una cubeta en la cabeza; para hacerlo debemos ir limpiando y reparando el camino por donde ellos avanzan. Con una ligera semejanza a Lemmings, este título está diseñado para usarse con el mouse de SNES y es un título hecho especialmente para jóvenes jugadores. Está muy entretenido pues hay que pensar y actuar rápido.















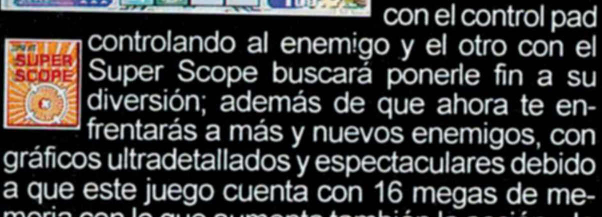
Yoshi´s Safari es un título para el Super Scope. En este juego tú estarás montado en Yoshi, pero debes tener cuidado ya que irás encontrando viejos enemigos como koopas troopas o a los hijos de Bowser que tratarán de impedirte que llegues a tu destino; pero afortunadamente tú cuentas con el poder de tu Super Scope para ponerlos fuera de combate. Este es realmente el primer título de Super Scope para jugadores jóvenes (aunque todos en el fondo tenemos algo de niños), éste es un juego muy chistoso.







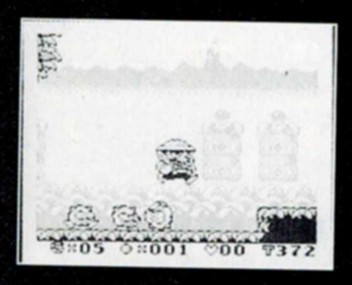
Batteclash II ofrece un nuevo reto a los propietarios del Super Scope, ya que cuenta con nuevas opciones como la de acumular hasta 3 niveles de tiro, nuevas armas y la opción de que 2 jugadores compitan, uno con el control pad controlando al enemigo y el otro con el Super Scope buscará ponerle fin a su diversión; además de que ahora te enfrentarás a más y nuevos enemigos, con gráficos ultradetallados y espectaculares debido a que este juego cuenta con 16 megas de memoria con lo que aumenta también la acción y la emoción.

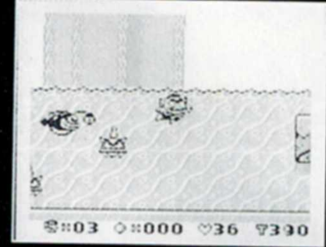






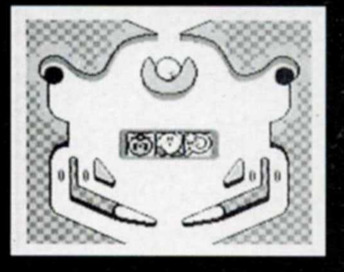
Para Game Boy pudimos ver 3 títulos bien interesantes que son:





Ahora el nuevo enemigo de Mario tiene un juego en el que él es el protagonista; la acción es parecida a los clásicos juegos de Mario en Game Boy. Después de haber sido derrotado por Mario, Wario decide ir en busca del legendario tesoro del reino perdido para así poder construir su propio castillo; un juego con gran variedad de poderes y un largo camino por recorrer.



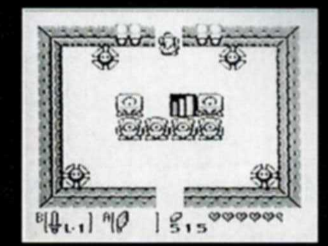


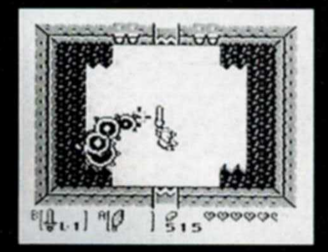
Con Kirby´s Pinball Land ahora podrás llevarte esas grandes máquinas de pinball en la palma de tu mano.

Platicando con otros jugadores profesionales coincidimos en que este es el mejor juego de pinball que se haya realizado para cualquier sistema por todos sus detalles, además de incluir al nuevo héroe de Nintendo: Kirby, lo que lo hace más divertido; con muchos bonus round y "jefes" de los juegos de Kirby.



El otro título de Game Boy que vimos fue **The Legend of Zelda** - Link´s Awakening-, pero de él ya te hemos hablado en pasados números de Club Nintendo.





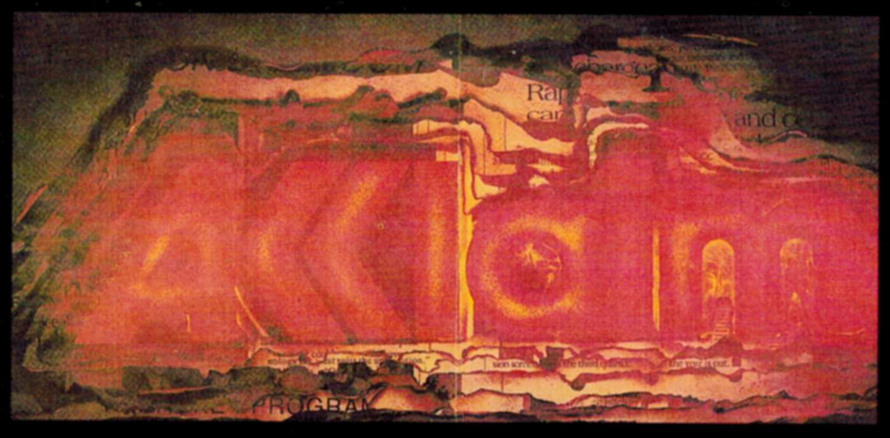
Además de mostrar sus nuevos juegos Nintendo mostró un nuevo diseño para NES. Aunque este Nintendo es totalmente diferente en lo que al diseño se refiere es totalmente compatible con todos los cartuchos existentes; este nuevo NES tendrá un precio menor al del NES estándard ya que será más pequeño; también el control ha sido rediseñado para darle un mejor aspecto.

Aprovechando la ocasión la revista *NINTENDO POWER* realizo una celebración por haber alcanzado su número 50, por lo cual el equipo de CLUB NINTENDO hacemos patente nuestro reconocimiento.

Como remate de todo esto, Nintendo promete que para Septiembre/Octubre lanzarán la secuela se Tetris con un montón de opciones nuevas como la de rediseñar las piezas existentes para crear un mayor reto, este título vendrá para el NES y el Game Boy. Estamos seguros que a ti, como a nosotros, se nos queman las habas por tener en nuestros sistemas estos nuevos títulos.









Acclaim se caracteriza por ser una compañía que produce una gran cantidad de títulos al año. Sin duda el juego que más expectación ha causado es Mortal Kombat, aunque también siguen sacando provecho a sus demás licencias.



MORTAL KOMBAT®











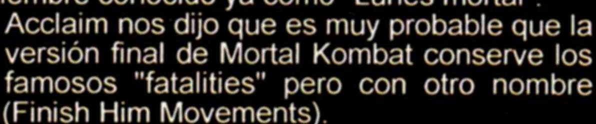
(SNES)

Este juego ha causado mucha expectación desde que se anunció su lanzamiento para SNES y Game Boy, contando con 16 megas de memoria. Acclaim busca crear un juego que se apegue lo más posible a la versión Arcadia, conservando cada movimiento de la versión original así como los poderes especiales, además de detalles como la opción de escoger a los mismos personajes y los bonus round ("Test your Might"). Tanto la versión de Super NES como la de Game Boy se pretende que sean lanzadas el lunes 13 de septiembre conocido ya como "Lunes mortal".









Acclaim nos dijo que es muy probable que la versión final de Mortal Kombat conserve los famosos "fatalities" pero con otro nombre (Finish Him Movements).

Lo que sí fue reducido (pero no eliminado) es el asunto de la sangre, la versión que vimos en el CES tenía programados algunos fatalities además del ya famoso "pit".



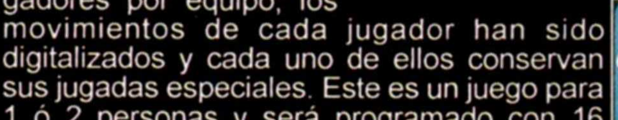






NBA JAM

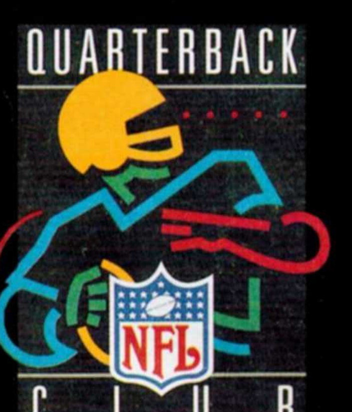
Otro juego Arcadia de Midway está a punto de ser sacado por Acclaim para el SNES, este es NBA Jam, donde podrás escoger a los 27 equipos de la NBA cada uno con 2 de sus más brillantes jugadores por equipo; los movimientos de cada jugador han sido digitalizados y cada uno de ellos conservan sus jugadas especiales. Este es un juego para 1 ó 2 personas y será programado con 16 megas de memoria para tratar de lograr una muy buena adaptación del Arcadia igual que Mortal Kombat.











NFL QUARTERBACK CLUB

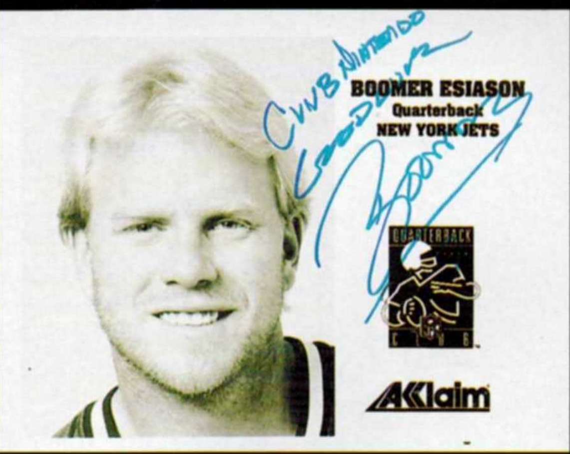
NFL Quarterback Club es un título más del extenso catálogo de juegos deportivos de Acclaim; en él podrás escoger a renombrados Quarterbacks de los equipos más populares de la NFL. Este juego aún se encuentra bajo desarrollo, pero promete ser muy interesante debido a la vista que presenta y a los 16 megas con los que será programado.







Ya que estamos hablando de Quarterbacks, Acclaim invitó a su Stand a Boomer Esiason, el Quarterback de los Jets de New York, y claro que no pudimos dejar pasar la oportunidad de pedirle un autógrafo para los lectores de Club Nintendo.

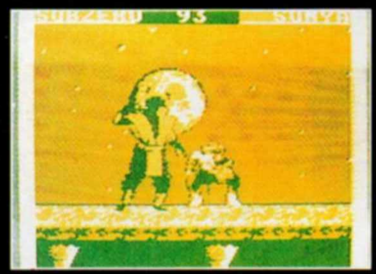




En la versión de NES, a diferencia de la de SNES de este juego, te dedicas a competir en diferentes pruebas que demuestran tu habilidad como Quarterback, como la de probar tu puntería en un blanco como muestra la foto.

Y aunque muchos no lo puedan creer, Mortal Kombat también llega al Game Boy con todos los movimientos, peleadores y Goro (claro está), los peleadores son de buen tamaño y hay la posibilidad de competir entre 2 jugadores a través del Video Link. Todavía no nos aclaró Acclaim cómo solucionará los movimientos con sólo 2 botones del Game Boy.







THE SIMPSONS: ITCHY & SCRATCHY





Los antihéroes del show de los Simpsons ahora estelarizan su propio videojuego donde el gato debe cazar al ratón y el ratón debe defenderse del gato pero con utensilios poco vistos en caricaturas como mazos, bazookas, aplanadoras, etc.



En la versión de Game Boy, al igual que en la de SNES, debes ayudar al gato Itchy en su interminable misión para poder atrapar al escurridizo y sádico ratón Scratchy, el desarrollo del juego es diferente a la versión de SNES.



Después de su aparición en NES, los Crash Dummies llegan a los 16 bit; esta aventura es diferente a la de NES, ya que aquí la vista del juego es de lado, donde deberás avanzar por diferentes niveles, pero debes tener cuidado, ya que cada enemigo que te golpee te tirará alguna parte de tu cuerpo, extraño juego ¿no?.





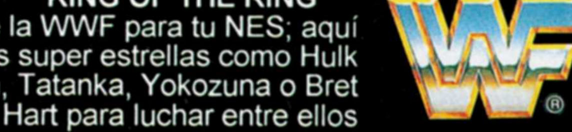


T-2 THE ARCADE GAME

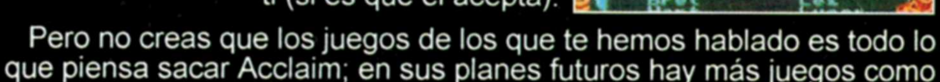
Después de mucho tiempo de haberlo anunciado (sinceramente pensamos que ya no lo iba a sacar) Acclaim presentó T-2: The Arcade Game, este juego de disparos contiene gráficas digitalizadas y mucha acción para 1 ó 2 jugadores; este juego será compatible con el Super Scope y el Mouse del SNES... otro de los esperados este año.

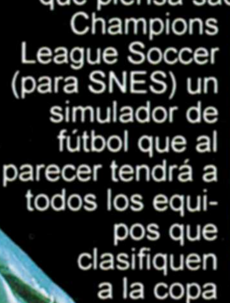


KING OF THE RING

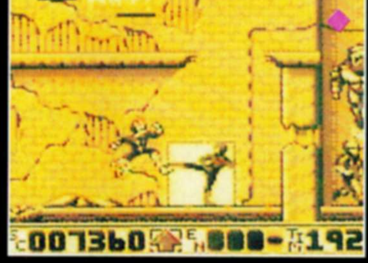


Otro título de lucha libre de la WWF para tu NES; aquí deberás escoger entre varios super estrellas como Hulk Hogan, Tatanka, Yokozuna o Bret Hart para luchar entre ellos y conseguir ganar el título de King of the Ring o invitar a un amigo a competir contra ti (si es que él acepta).





Pero no creas que los juegos de los que te hemos hablado es todo lo que piensa sacar Acclaim; en sus planes futuros hay más juegos como Champions League Soccer (para SNES) un simulador de fútbol que al parecer tendrá a todos los equipos que clasifiquen a la copa del Mundo; King of the Ring, NBA Jam, Spider Man 3, Spider Man and the X-Men y una nueva aventura de Bart llamada Bart and the Beanstalk. Todos estos últimos títulos para Game Boy.







CAPCOM®



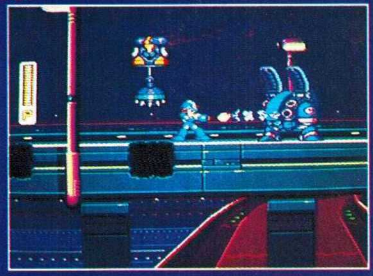
Capcom es una compañía muy importante en lo que al desarrollo de juegos se refiere (creemos que esto está de más decirlo), y nos prepara unos muy buenos títulos para el segundo semestre del '93.

MEGA MAN En todos los sistemas.
Ahora Mega Man hará su arribo a los 3 sistemas de Nintendo (para que nadie se sienta olvidado o marginado) con la misma acción que siempre lo ha caracterizado.

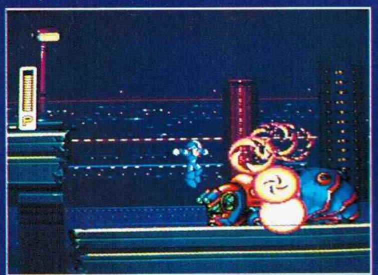


MEGA MAN X

De nueva cuenta varios robots han aparecido causando el caos, y sólo Mega Man será capaz de detenerlos, en esta nueva secuela, al ir destruyendo a sus enemigos, Mega Man obtendrá diferentes piezas para crear una super armadura; al hacer su aparición en 16 bit, Mega Man tiene nuevos movimientos como la habilidad de agarrarse de las paredes para desde ahí atacar y el clásico "robo" de arma de los enemigos que ha destruído.



Mega Man X lleva al SNES a este super popular pesonaje sin cambiar el "chiste" del juego que es lo más importante.



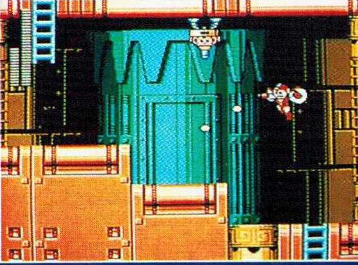




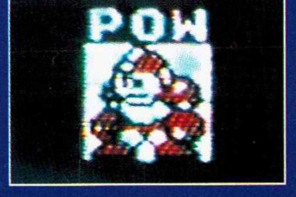


MEGA MAN 6

¿Habrán llegado tus diseños a tiempo?, Capcom ya está terminando de programar la sexta aventura de Mega Man para el sistema que lo vio nacer. Ahora en esta nueva aventura cuentas con nuevas habilidades (como siempre hace Capcom) como la de que Mega Man y Rush se unan para crear 2 armaduras.







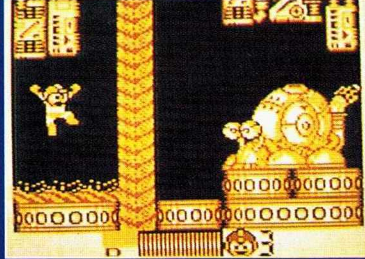






MEGA MAN IV

Y por cuarta ocasión Mega Man muestra que sus juegos para Game Boy son unas excelentes adaptaciones; esta vez se tendrá que enfrentar a viejos enemigos del Mega Man 5 de NES quienes se encuentran desarrollando un sucio plan del archienemigo de Mega Man: Dr. Wily.



Si Mega Man ya era una de las superestrellas de videojuegos con esto serán ya 11 sus papeles protagónicos y todos sobre el mismo concepto de historia ¡increíble!

EYE OF THE BEHOLDER





Aunque Capcom no realiza muchos juegos de R.P.G., cuando los hace los hace bien y con reto, como les gusta a los fans de este género, aquí debes formar un equipo e ir en busca de un poderoso señor llamado "Xanathar" que planea destruir tu ciudad, un título basado en los populares R.P.G. de mesa de la serie "Advanced Dugeons & Dragons".



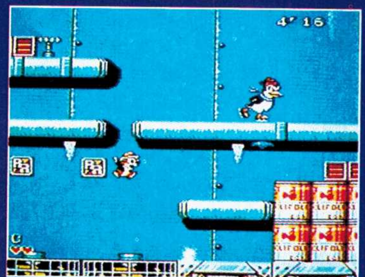
La película más exitosa en la historia de Disney no podía dejar de tener su adaptación al SNES por parte de Capcom; ayuda a Aladino quien en compañía de su mono mascota Abu, deberá salvar al reino de Agrabah del malvado Jaffar en un juego con gráficos tipo arcadia y diseñado para jóvenes jugadores. La movilidad, gráficas y animación en verdad te van a sorprender.



RESCUE RANGERS 2

¡Claro que un juego tan popular como Rescue Rangers no podía quedarse sin una secuela! Ayuda a Chip y a Dale a recuperar un famoso diamante llamado "Extra Diamond" que ha sido robado por su enemigo Fat Cat.





Este juego conserva el modo de juego de la versión original pero con nuevas y más peligrosas escenas. Este es otro gran título para los dueños del NES.



DUCK TALES 2

Y para completar las adaptaciones, Capcom mostró Duck Tales 2 para Game Boy, que es una versión muy parecida a la de NES; acompaña a Rico Mac Pato en su búsqueda alrededor del mundo de las piezas de un viejo mapa de tesoro, para al final poder reclamarlo; un juego muy divertido y emocionante muy al estilo Capcom.



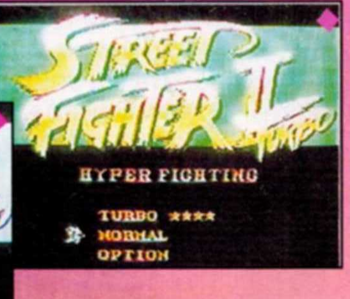




Capcom logró lo que parecía imposible; "Mejorar algo que era demasiado bueno", Street Figther II Turbo es la respuesta a miles de peticiones acerca de llevar el Champion Edition al SNES, pero no sólo eso, sino que aparte de ser Champion Edition ¡es Turbo! lo que significan más movimientos nuevos y más reto para los que el Street Fighter II normal ya les parece "lento". Es como tener 2 juegos en uno.

Estas son las 2 pantallas para escoger los diferentes modos de juego, la primera (fondo verde) es para jugar Street Fighter II Champion Edition y la segunda (fondo azul) es para jugar la versión "Turbo", las estrellas que se ven junto a la palabra Turbo es la velocidad del juego (sin estrellas: velocidad normal; 4 estrellas: Super Turbo, es decir, más rápido que el arcadia) Pero, ojo, estas 2 versiones son las originales de Capcom, por lo cual las luchas son muy parejas... incluso más que en el Street Fighter II normal y muy diferente a las versiones piratas de Arcadias. Aquí verás a los peleadores y algunos de sus nuevos movimientos.





RYU

Ryu ahora tiene más fuerza en sus movimientos especiales, al hacer una Hurricane Kick puede tirar a sus enemigos con un sólo impacto y además esquivar poderes como Yoga Flame o Hado Ken; otra cosa que lo diferencía ahora de Ken es que él lanza los Hado Ken con mayor velocidad y constantemente, y en modalidad Turbo puede marcar una Hurricane Kick en el aire; además de que le han sido agregados movimientos que se perdieron de la translación de Arcadia al SNES.






KEN



Uno de los peleadores más peligrosos en esta nueva versión de Street es sin lugar a dudas Ken; él ha aumentado la velocidad de su Hurricane Kick, por lo que es muy difícil salvarse de ella, si te entra el primer golpe; también su Dragon Punch ha sido mejorado, ya que al realizarlo hace un gran arco en el aire por lo que puede sorprender a un enemigo. Al igual que Ryu, Ken también tiene nuevos golpes y la habilidad de realizar su Hurricane Kick en el aire.

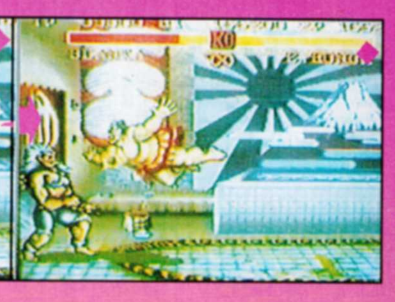



E. HONDA









Este peleador al que muchos creían un "inútil" en Street Fighter II, ha recibido varios nuevos movimientos por parte de los programadores para regresarlo a la batalla. Ahora al realizar su Hundred Hand Slap él puede avanzar o retroceder un poco, su Sumo Torpedo Head Butt ahora lo realiza más rápido y tiene otro nuevo tipo de Torpedo en Turbo que al ser realizado asciende y después cae sobre el enemigo; también a él le han sido regresa-dos varios movimientos como los rodillazos y algunas patadas.



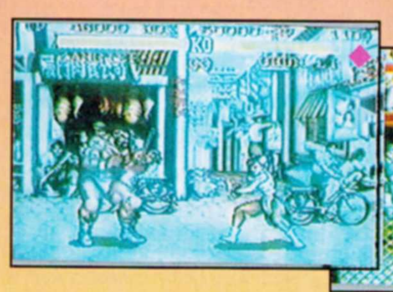


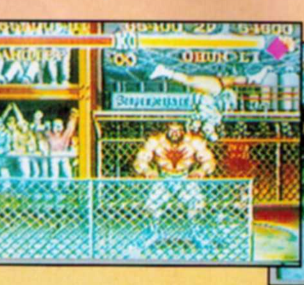


CHUN LI

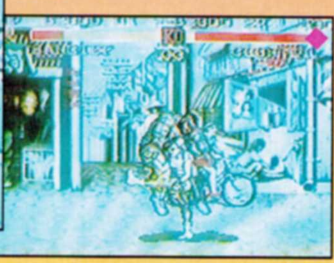


Lo más notable de la nueva Chun Li en esta versión es quizá su capacidad para arrojar poderes como los de Ryu, Ken y Dhalsim (imagínate, si ya sin ellos era muy peligrosa) además de contar también con 2 nuevas patadas que hace al estar cerca del oponente para tratar de sorprenderlo; otra adición a su repertorio es que al igual que Blanka y E. Honda, los golpes que saca oprimiendo repetidamente un botón (en este caso Lighting Kick) son sacados más rápida y fácilmente aún con los golpes fuertes (son tan rápidos que puedes hacer algún combo con ellos) Además en Turbo puedes marcar la Whirl Wind Kick en el aire.









BLANKA









Blanka ahora es un enemigo más difícil de lo que ya lo era; esta vez, si es golpeado cuando se encuentra ejecutando un Rolling Attack, sólo le resta la energía como si hubiera sido un golpe normal, además de que el Rolling Attack lo puedes detener, con lo que puedes hacer que un enemigo haga un movimiento en falso y así contraatacar.

Al igual que E. Honda, Blanka tiene un nuevo Rolling Attack en la versión Turbo con el cual primero se eleva y después cae bruscamente.

ZANGIEF





El famoso "Spinning Clothesline" de Zangief ahora tiene 2 nuevas mejoras; al estar realizándolo Zangief puede avanzar o retroceder, además de que se le ha aumentado el "valor" de golpe (es decir, si tú saltas hacia él cuando lo está realizando no será difícil que quien se lleve el golpe seas tú). Ahora al realizar el Spinning Pile Driver al caer quedas más alejado del oponente evitando así que lo trabes y además como a los otros personajes se le han agregado más movimientos.

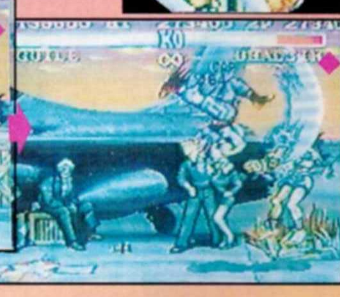
GUILE

"Mr. Combo" tiene ahora más movimientos que los expertos en usarlo encontrarán útiles, como su Flash Kick doble, o su nuevo rodillazo saltando para acercarte a tus oponentes; también le fueron añadidos nuevos golpes de la versión Arcadia, conservando su clásico estilo de pelea, pero sufriendo un drástico cambio en su rostro... no en balde pasan los años... y los golpes.







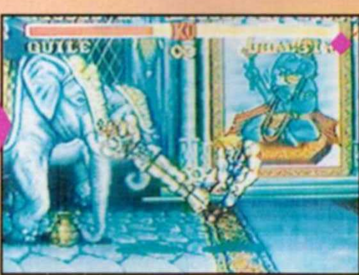


DHALSIM



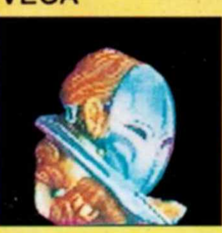






Dhalsim era un personaje que para muchos era débil, pero con sus nuevos movimientos puede convertirse en un serio peligro, ahora sus Spinning Attack los puede realizar a cualquier altura de su salto; otro de sus nuevos poderes es la habilidad de teletransportarse en cualquier momento de la batalla para escapar y al mismo tiempo sorprender a sus enemigos. ¡Bien por el flaco!

VEGA









Vega es el más rápido de los 12 peleadores a escoger, así es que es importante sacar ventaja de esto, ahora en esta nueva versión su Tumbling Claw Attack puede alcanzar a un enemigo que se encuentre en el otro extremo de la pantalla, llegando a colocarte hasta 4 golpes; sus ataques por aire son peligrosos, debes cuidarte de su Air Suplex o su Flying Attack, claro que si tú eres el que lo manejas tendrán que cuidarse de ti. Cuando Vega está peleando en su escena él se puede subir a la red... a ver quién es el valiente que lo reta en su país.



BALROG



Aunque este rudo boxeador no usa los pies para atacar. Sus puños son lo suficientemente fuertes para poner K.O. a cualquiera. Sus poderosos Dashing Upper Cut y el Turn Punch son armas básicas para vencer a los enemigos. También si algún contrario se te acerca mucho puedes agarrarlo para darle cabezazos; checa también los nuevos golpes.



















SAGAT

El antiguo campeón de Street Fighter vuelve a retomar el campeonato para vengarse de Ryu con sus nuevos y clásicos movimientos como el Tiger Fire Ball por arriba y abajo (los cuales los puede lanzar muy rápido), su Tiger Upper Cut o su nuevo Tiger Knee (que puede llegar a dar 2 consecutivos si los realizas cerca del enemigo.) Además Sagat cuenta ahora con una llave para arrojar a sus enemigos.

M. BISON









Bison tiene como sueño la conquista del mundo y para mostrar a sus súbditos que él es el más poderoso entra al torneo de Street Fighter; su Flaming Torpedo ahora marca varios impactos al poner defensa a diferencia de uno solo que marcaba en Street Fighter II; también debes tener cuidado de golpes como el Scissor Knee o el Head Stomp; Bison no es un personaje difícil de dominar y con el que le podrás dar mucha lata a los demás competidores.

BONUS ROUND



En adición a los 2 bonus round ya existentes (el coche y los ladrillos) Capcom agregó el clásico bonus de los barriles. Ahora el juego ya cuenta con 3 bonus round en lugar de 2. Genial ¿no?

(En el próximo número de Club Nintendo hablaremos con más detalle de este increíble juego, debes estar pendiente).

Street Fighter II: La película (Ahora ya es oficial)

La compañía productora de películas Edward R. Pressman Film Corp. acaba de llegar a un acuerdo con Capcom, con quien co-producirá la película "Street Fighter II". El guión de la película será escrito y dirigido por un veterano director de películas de acción llamado Steven de Souza (para más referencia, Steven de Souza ha dirigido películas como "Duro de Matar 1 y 2", "Comando" y "48 Horas") la película está próxima a filmarse; Capcom prometió invitar a Club Nintendo cuando se comience el rodaje de la misma, así que posiblemente verás en un futuro un "detrás de las cámaras" de esta película en las páginas de Club Nintendo.



SUNSOFT®

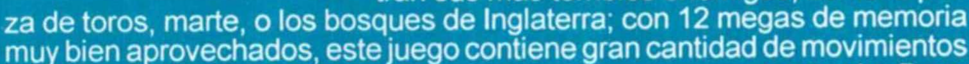


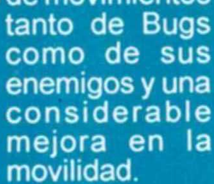
Sunsoft sigue produciendo juegos con la licencia de la Warner Bros.; sólo en este CES mostró 3 (aunque Speedy González ya está a la venta); además de otros 2 títulos, uno de ellos muy conocido en arcadias.

BUGS BUNNY RABBIT RAMPAGE



De los 4 títulos que ha desarrollado Sunsoft para el SNES con personajes de la Warner Bros., sin lugar a duda este título es el que mejores gráficos y animación tiene. En este juego Bugs debe enfrentarse a toda clase de peligros a los que es expuesto por su dibujante, ya que lo pone en sitios en los que se encuentran sus más terribles enemigos, como la plaza de toros, marte, o los bosques de Inglaterra; con 12 megas de memoria muy bien aprovechados, este juego contiene gran cantidad de movimientos tanto de Bugs como de sus enemigos y una considerable mejora en la movilidad.











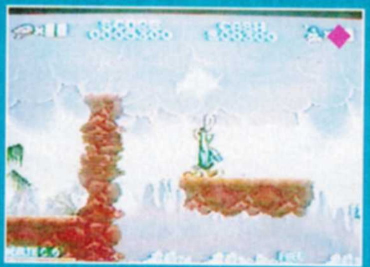
AERO THE ACRO-BAT

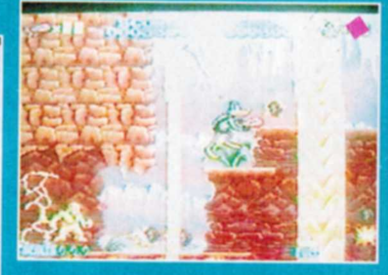
Esta vez ya pudimos observar también una versión más avanzada del juego **"Aero the Acrobat"** del que ya te habíamos hablado en el reporte del CES de Las Vegas. Este juego tendrá muchos bonus round que utilizan la rotación y escala (en uno de ellos, Aero debe saltar desde una plataforma alta hacia una piscina y pasar por unos aros con un ligero parecido a la prueba de paracaidismo de Pilotwings), este es un juego que promete mucho.

Daffy Duck: The Marvin Missions

Daffy se encuentra ante su más terrible misión, Marvin el marciano ha secuestrado a unos embajadores cósmicos, así que con la ayuda de Porky, Daffy está a punto de convertirse en Duck Dodgers para así salvar el día.

Daffy Duck, es un título en el que nuestro héroe pato tiene un cohete propulsor y una pistola con la cual debe limpiar cada nivel invadido por los secuaces de Marvin y rescatar a los embajadores; aunque los gráficos de este juego son muy buenos la movilidad del personaje es difícil, pero esperamos que esto cambie en la versión final.





World Heroes

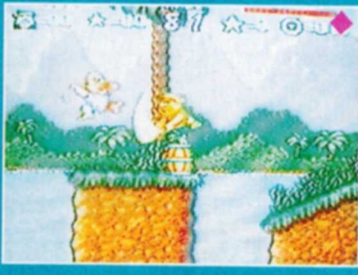


Esta adaptación del clásico juego de arcadia por parte de Sunsoft busca ser lo más fiel posible; escoge uno de 8 guerreros de diferentes partes del mundo y viaja en el tiempo para enfrentarte a los demás o si prefieres compite contra un amigo en modo de Handycap. Este juego contiene todas las opciones y movimientos de la versión original más otros detalles como el de que los 2 jugadores puedan seleccionar al mismo personaje (cosa que la arcadia no tiene); el juego será de 16 megas de memoria (algo que ya se puso muy de moda).





TAITO





En este CES, Taito tuvo varias cosas nuevas e interesantes que mostrar:



THE FLINTSTONES

El modo de juego de los Picapiedra, ahora que hacen su debut en 16 bit, es parecido a la primera versión para NES, donde con un garrote eliminas a tus enemigos; en esta versión no sólo Pedro Picapiedra será quien se enfrente a sus enemigos ya que ahora cuenta con la ayuda de su mejor amigo y vecino: Pablo Mármol.



SUPER CHASE H.Q.

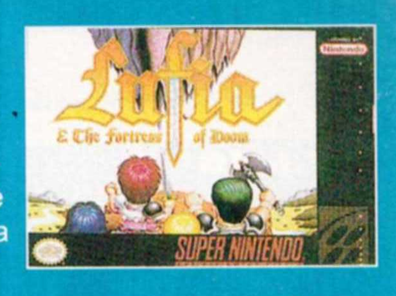
A diferencia de otros juegos de carreras, en Super Chase H.Q. no debes rebasar a tus rivales, ¡debes destruirlos!, ya que en este juego tu misión es detener a peligrosos criminales chocando tu coche contra el de ellos hasta que ya no pueda andar; este juego está basado en un clásico de arcadia por parte de Taito.



LAFIA



Este R.P.G. de Taito te lleva a explorar un gran mundo plagado de monstruos y seres malignos, debes localizar más de 255 items y dominar 55 palabras mágicas para salir victorioso; este juego contiene comandos fáciles de utilizar con lo que el juego no se vuelve complicado, y con un reto ideal para R.P.Gistas principiantes o intermedios.



SUPER NOVA

Este título no es más que la secuela de Darius Twin para SNES, pero esta vez para un sólo jugador; básicamente el tipo y modo de juego no varía mucho de la anterior versión, pero como en casi toda la secuela los gráficos han sido mejorados y el reto elevado, además de que ahora desde el principio del juego tú debes elegir tu arma a usar y conforme vayas avanzando irá aumentando su nivel de disparo.





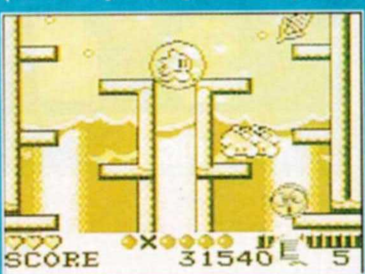
THE FLINTSTONES 2

El clásico juego de los Picapiedra para NES ahora ya tiene secuela, pues Pedro y Pablo deben buscar 5 gemas preciosas para que un Pterodáctilo lo ayude a cruzar un río de lava y así puedan salvar a Pebbles y Bam-Bam; el modo de juego es muy similar a la primera parte por lo que es muy seguro que los fanáticos de la serie lo disfruten... bueno, realmente lo disfrutarán todos los que buscan más títulos para NES.





Taito además de todo lo anterior prepara más juegos entre los que te podemos mencionar Bubble Bobble parte 2 para NES y Game Boy (con mejores gráficos y animación de los personajes) así como también un nuevo juego tenis que aún se encuentra en desarrollo; otros de sus planes futuros son Super Arkanoid para... (adivinen)... el Super NES y Chase H.Q. para Game Boy.









KONAMI®

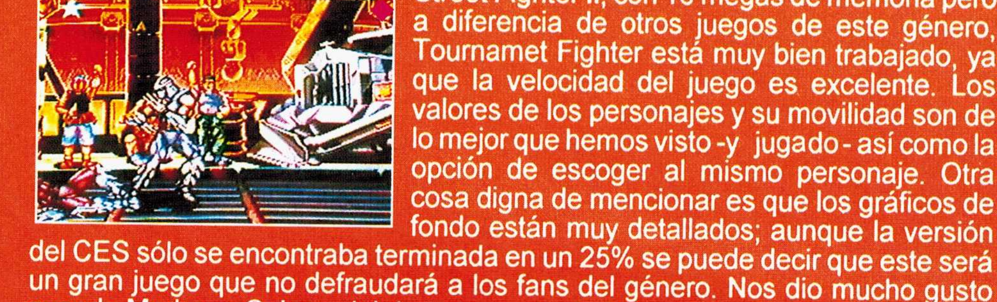
En este CES Konami mostró juegos en algunas de sus licencias más fuertes y algunos otros de Arcadia, todo esto para SNES, NES y Game Boy.



T.M.N.T. "TOURNAMENT FIGHTERS"



La competencia para ver quién es el mutante más fuerte ha empezado; escoge entre 10 personajes de la serie de las tortugas Ninja -Héroes y villanos- y condúcelos a la victoria luchando contra los demás personajes además de los clásicos jefes finales. Básicamente T.M.N.T. Tournament Fighters es un juego de pelea tipo Street Fighter II, con 16 megas de memoria pero a diferencia de otros juegos de este género, Tournamet Fighter está muy bien trabajado, ya que la velocidad del juego es excelente. Los valores de los personajes y su movilidad son de lo mejor que hemos visto -y jugado- así como la opción de escoger al mismo personaje. Otra cosa digna de mencionar es que los gráficos de fondo están muy detallados; aunque la versión del CES sólo se encontraba terminada en un 25% se puede decir que este será un gran juego que no defraudará a los fans del género. Nos dio mucho gusto cuando Marlysse Cohen, del departamento de Mercadotecnia nos informó que sus programadores no iban a descansar hasta dejar este juego perfecto y utilizar esos 16 megas de la mejor forma posible.











LETHAL ENFORCERS



Esta es la adaptación de un juego de Arcadia donde tú debes eliminar todo el crimen de una gran ciudad. Al igual que en la versión de Arcadia tú cuentas con una pistola (parecida a la Zapper) con la que debes disparar contra todo maleante antes de que ellos lo hagan contra ti, el juego se desarrolla en perspectiva de persona y todos los gráficos son digitalizados para 1 ó 2 jugadores. Konami informó que el cartucho vendrá acompañado de su pistola en peso y dimensiones muy similares -o iguales- a la Arcadia. Este fue uno de los títulos que más nos sorprendió por inesperado. Está excelente.





ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS

Un diabólico científico llamado "Dr. Tongue" ha creado una armada de Zombies para controlar al mundo, y su invasión ha comenzado precisamente por tu vecindario, así que como buen muchacho debes rescatar a tus vecinos y poner fin al diabólico plan del "Dr. Tongue".

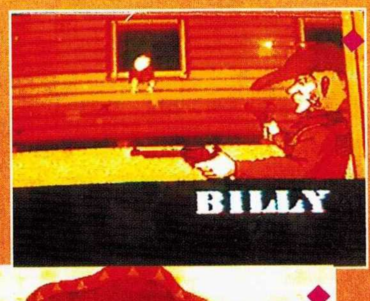


Este es un muy interesante juego para 1 ó 2 personas que deben avanzar a través de 55 niveles (suena largo ¿no?) donde básicamente debes hacer 2 cosas; eliminar a los zombies y rescatar a tus vecinos antes de que se conviertan en comida para zombies, el juego se ve en "Top View" (visto por arriba) y es muy rápido. Uno de los hitazos del '93.



SUNSET RIDERS

Basado en un exitoso juego de Arcadia, Konami se encuentra desarrollando Sunset Riders, un juego de disparos con un leve parecido a Contra pero desarrollándose en el viejo Oeste donde 4 cazarrecompensas luchan por la paz y la justicia; como siempre es difícil hablar de un juego que no está completamente terminado pero con lo poco que se ve te puedes dar una idea de cómo será todo el juego, 2 jugadores pueden participar al mismo tiempo escogiendo de entre 4 diferentes personajes, Konami promete una adaptación fiel a la versión Arcadia (incluyendo los displays), Bueno, todos sabemos que viniendo de Konami, está garantizado. Un juego interesante para fines del '93.







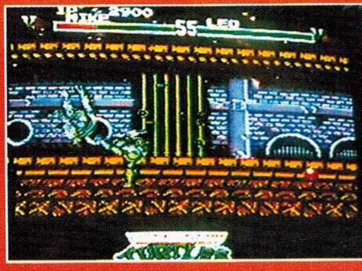






T.M.N.T. "TOURNAMENT FIGHTERS"





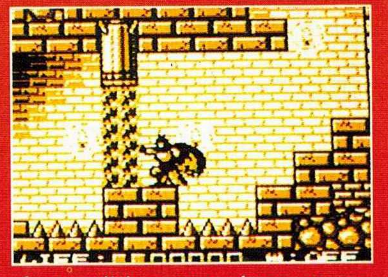
Al igual que la versión de SNES, aquí debes guiar a un personaje al campeonato en peleas tipo Street Fighter; este juego seguramente le interesará a muchos videojugadores por el género y los personajes; muchos gráficos se mueven a diferente velocidad dando un efecto de 3D. Al fin el NES tendrá un juego de pelea de calidad.

BATMAN THE ANIMATED SERIES

Este juego de Batman está basado en una nueva serie de caricaturas de Batman en los Estados Unidos y que pronto llegarán a nuestro país. Aquí debemos ayudar al guardián de ciudad Gótica a luchar contra sus más temibles enemigos como Joker, el Pingüino, Poison Ivy y Dos Caras. El juego se desarrolla en una perspectiva de lado que nos recuerda un poco al primer juego de Batman.

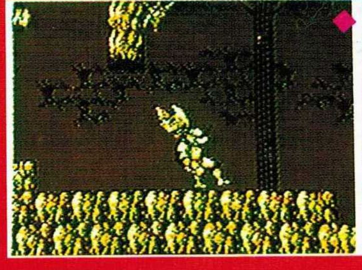






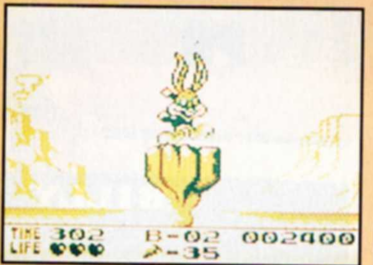
T.M.N.T. "RADICAL RESCUE"

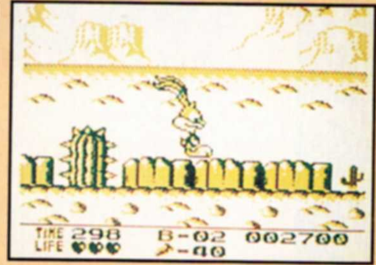




Las tortugas hacen su tercera aparición en Game Boy, con una acción similar a las dos anteriores, ayuda a Mike a rescatar a sus demás amigos que han sido secuestrados por destructor. Buen título para los amantes de este estilo y personajes.





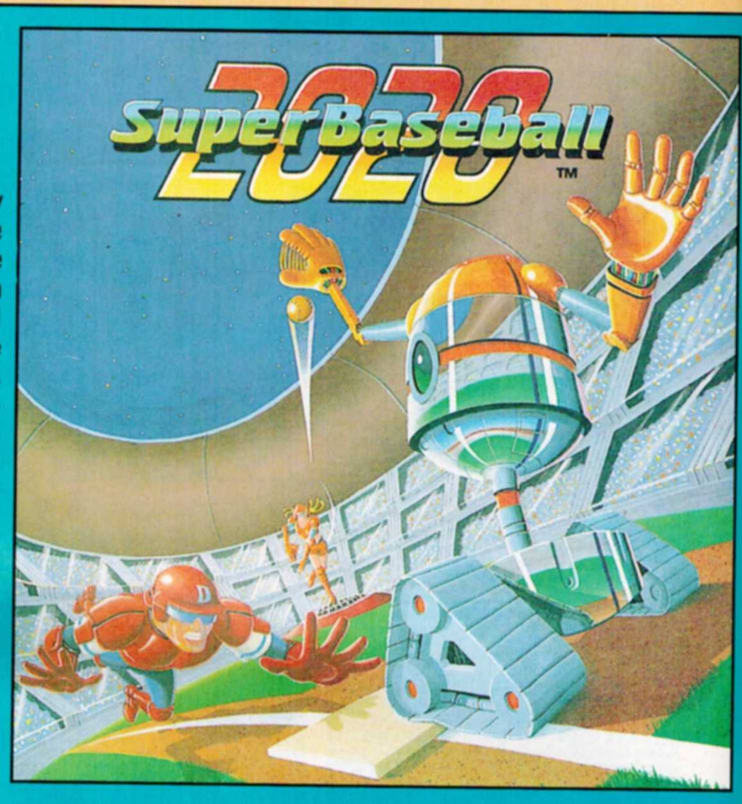


TINY TOON "MONTANA MOVIE MADNESS"

Buster se encuentra atrapado dentro de los estudios cinematográficos de Max Montana; ayúdalo a escapar de varios sets entre los que están el viejo Oeste, Samurai, ciencia ficción y la mansión embrujada. Un juego con la clásica calidad de Konami.

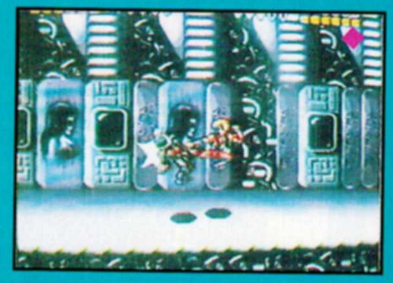
TRADEWEST

Tradewest mostró 5 nuevos títulos para SNES y Game Boy, pero antes de hablarte de ellos te comentaremos que Tradewest también llevó Super Base Ball 2020, un juego de béisbol con robots del cual ya te habíamos hablado y que estaba a punto de salir cuando estábamos escribiendo este reporte.

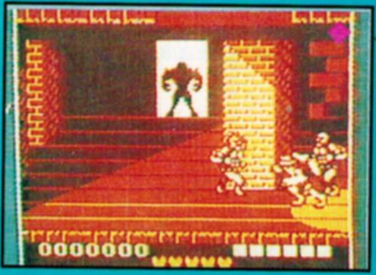
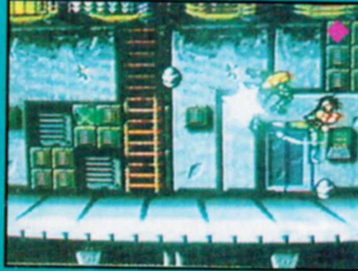
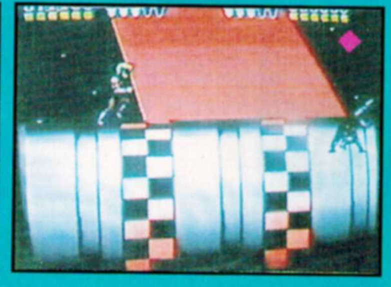



Hay en sus planes futuros algunos otros juegos como Troy Aikman Pro Quarterback, Edición Firmada, para 1 ó 2 jugadores y que fue programado en 16 megas y con batería para guardar juegos; o uno tipo Mario Paint que se llamará Fun 'N' Games, aunque hablar ahora de ellos es muy prematuro. Mejor esperemos un poco más y sigamos con los demás títulos

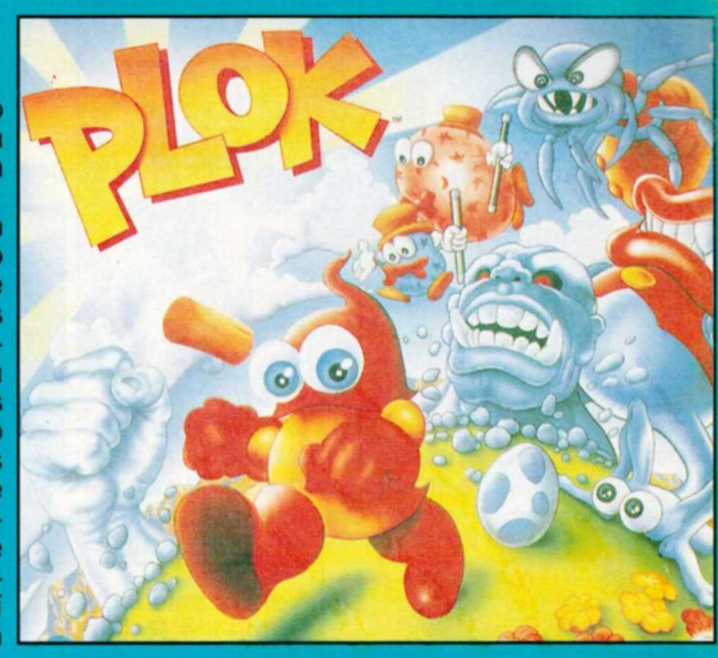


Tradewest y Rare después de haber sacado este juego en NES, anunció ahora en el CES que el título también vendrá para SNES y Game Boy. Básicamente la acción de las 2 nuevas versiones será similar a la de NES, con su respectiva diferencia de gráficos, y que la versión de Game Boy será para un sólo jugador, ahora este gran título podrá ser jugado en los 3 formatos de Nintendo.

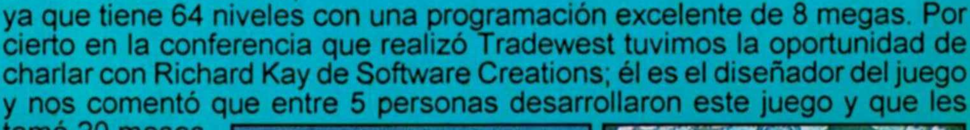

PLOK



En este juego el personaje es Plok, un extraño pero chistoso ser que es rey de Akrilic, un día una armada de moscas tomaron su bandera favorita y la llevaron a la isla Cotton, así que él decide ir a recuperarla. Para hacer frente a sus enemigos, Plok los ataca con sus manos y pies, pero no vayas a pensar que es experto en artes marciales, no. sus manos y pies se los arroja a los enemigos además de que en su camino puede encontrar varias cajas de regalos que le dan diferentes habilidades. Los gráficos de este juego son muy llamativos y el juego en sí es muy divertido y con un buen nivel de reto,







ya que tiene 64 niveles con una programación excelente de 8 megas. Por cierto en la conferencia que realizó Tradewest tuvimos la oportunidad de charlar con Richard Kay de Software Creations; él es el diseñador del juego y nos comentó que entre 5 personas desarrollaron este juego y que les tomó 20 meses.











SUPER OFF ROAD The BAJA



A diferencia de anteriores títulos de Super Off Road que han salido, aquí la vista de tu camioneta la tendrás como en otros juegos de carreras (atrás de tu auto), el efecto en este juego es bueno si se toma en cuenta que el camino es muy accidentado (claro, si no, no sería Off Road); aunque el modo del juego cambió, aún hay algunas opciones de las anteriores versiones como la tienda para equipar tu camioneta o los clásicos nitros que hallas en tu camino y que le dan mucha velocidad a tu vehículo. Este título de carreras será para 2 jugadores.





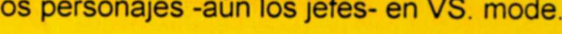
TAKARA®



Tal como lo anunciamos hace ya mucho tiempo Takara mostró su juego más nuevo que estará listo a finales de este año "Art of Fighting", basado en el famoso juego de arcadia del mismo nombre. Aquí debes guiar a 2 valientes peleadores llamados Robert y Ryo quienes se deberán enfrentar a 8 malvivientes para rescatar a la hermana de Ryo; aunque la versión que mostraron en el CES aún se encontraba en desarrollo parece que este juego tendrá mejor movilidad y será más fácil sacar los poderes que en Fatal Fury (qué bueno que aprendan de sus errores) además de tener opciones del original como el Zoom Out (cuando se alejan los personajes) o la capacidad de poder escoger a todos los personajes -aún los jefes- en VS. mode.









HUDSON SOFT®

HUDSON GROUP

En Hudson Soft tuvimos la oportunidad de conocer varios de sus nuevos juegos, uno de sus más fuertes títulos para este '93 es sin duda "Disney's The Beauty and the Beast" que está basado en la película de dibujos animados del mismo nombre, donde tú debes manejar a la Bestia quien debe rescatar a Belle de las manos de Gaston antes de que caiga el último pétalo de la rosa y sea demasiado tarde para él. El juego tiene gran cantidad de opciones como bonus round, y pudimos ver buenos gráficos y oir excelente sonido.










LEXANDRO B.
CO CALZADA B.
EDO. DE MEX.
CLUB
Nintendo
STREET FIGTER II
Jorge M. O.
JORGE MORALES OSUNA
GUADALAJARA, JAL.
SUPER MARIO BROS. T.M.
3
RENE LEONEL GARCÍA GONZALEZ
TAMPICO, TAM.
CLUB
Nintendo
VICTOR MANUEL MARTINEZ RIOS
ATIZAPAN, EDO. DE MEX.


CLUB
Nintendo®
RAGING FIGHTER™ ES UNA MARCA REGISTRADA DE KONAMI®


RAGING FIGHTER™

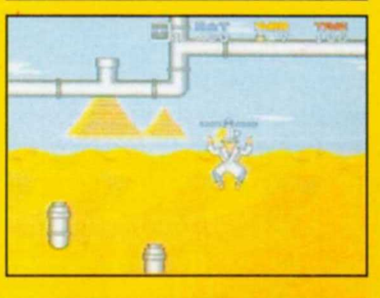

CLUB
Road Runner's
Death Valley Rally
BIRD SEED
JULIO EDUARDO FLORES A.
MONTERREY, N.L.
JAIME HERNANDEZ
SAN LUIS POTOSI, SLP.
MANUEL A
J. FRANCISC
NAUCALPAN,
STREET FIGHTER II T.M.
SEP 1992



Otros de los juegos de la nueva línea de Hudson son para SNES, y son: Inspector Gadget, el famoso personaje de caricaturas que debe rescatar a su sobrina Penny del "Dr. Garra" utilizando todos los trucos que oculta bajo su gabardina; otro título fue Dig & Spike, un juego de Volley Ball donde podrás competir contra un amigo o contra la máquina, ya sea en torneo o en modo de Volley Ball de playa; también para SNES vimos una versión preliminar de un juego con el nombre tentativo de Virtual Soccer, este juego no estaba terminado, así que no hay mucho que decir de él.

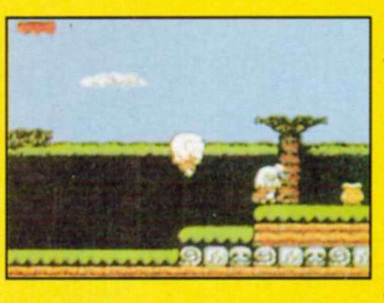






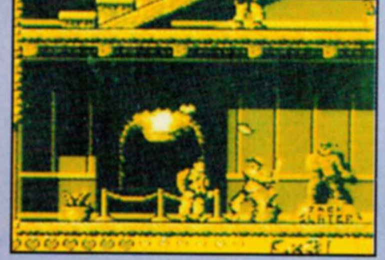


Y para terminar con Hudson te podemos decir que entre sus planes futuros se hallan varios juegos interesantes como la adaptación a NES de, "The Beauty & the Beast"; también para NES anunciaron Bonk's Adventure y Buster Bros. y finalmente para SNES queda "An American Tale".











Básicamente en esta temporada, las 3 licencias más fuertes de Sony está basadas en películas, las cuales son Last Accion Hero, donde el protagonista es Arnold Shwarzenegger. Tu objetivo es combatir a una gran cantidad de tipos malos que han salido de las pantallas del cine con el objeto de recuperar "el boleto Mágico" y regresarlos a todos ellos a su lugar de origen; según Sony este juego marcará algunos avances técnicos en lo que al desarrollo del juego se refiere, además de que tendrán muchas voces e imágenes digitalizadas en la versión de SNES, aunque también está planeando su salida para NES y Game Boy.



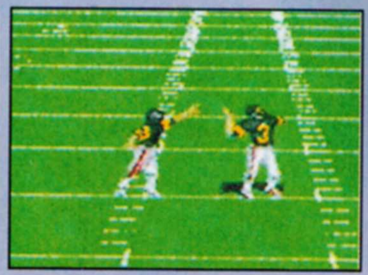
Otra de las películas que está a punto de estrenarse y que también tendrá su videojuego es Cliffhanger estelarizada por Sylvester Stallone y donde tu misión es rescatar un avión secuestrado que ha caído en unas montañas. El tipo de juego es de pelea, aunque algunas veces te las verás contra la furia de la naturaleza (huyendo de avalanchas por ejemplo), este juego también estará disponible para los 3 sistemas de Nintendo.





Y ya por último y en lo que a películas se refiere, próximamente veremos la adaptación de la película "Drácula" de la cual ya te hemos hablado y que será lanzado para SNES, NES y Game Boy.





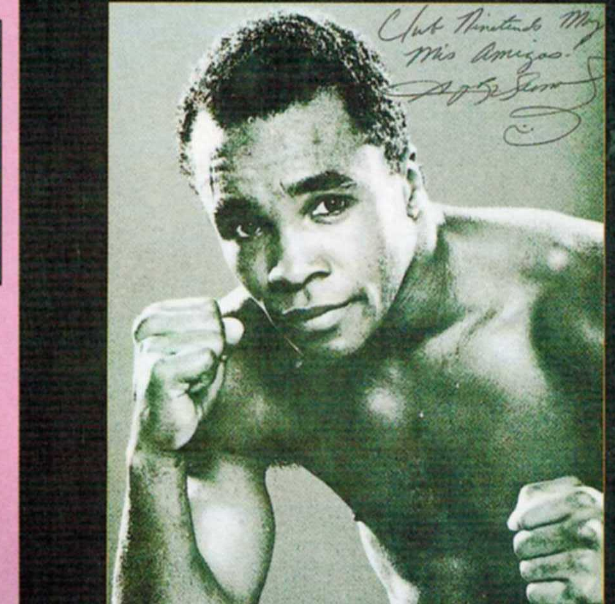
Fuera del tema de películas, Sony prepara varios títulos interesantes como ESPN Sunday Night Football y ESPN Sunday Night Baseball; de estos 2 títulos sólo se encontraba en demostración el de béisbol y ahí pudimos constatar lo que nos dijeron cuando vinieron hace unos meses a México, acerca de los movimientos de los personajes, que han sido digitalizados con gran realismo y mucha fluidez entre los movimientos de los frames.

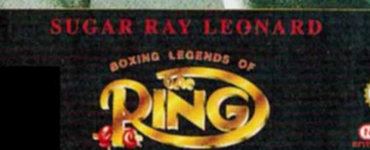
ELECTRO BRAIN

Esta compañía prepara títulos para todos gustos este '93, de deportes, aventuras y acción. En el primer género podemos encontrar 2 juegos interesantes como Wide Cup Soccer, título obviamente de fútbol parecido en el modo de juego a los títulos de deportes de Nintendo como NCAA Basquet Ball o Stanley Cup de Hockey que le da un increíble efecto de realismo. Esta es una de las mejores programaciones de fútbol soccer que hayamos visto; otro título de deportes es Legends of the Ring, un juego de box visto en una perspectiva de 3/4 que no cambia y donde encontraremos boxeadores famosos de todos los tiempos como "Manos de Piedra" Durán o Sugar Ray Leonard, por cierto, éste último peleador fue invitado por Electro Brain y como siempre, no pudimos dejar pasar la oportunidad de pedirle su autógrafo para ustedes.





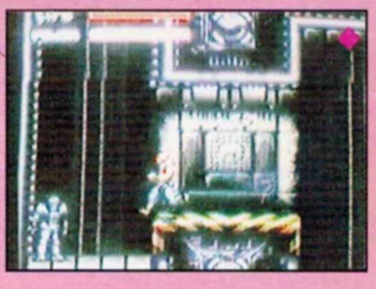






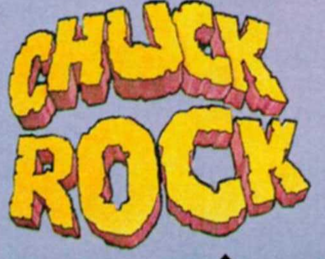
Entre otros de los títulos que Electro Brain planea introducir para finales de este año están "Asterix" para SNES, NES y Game Boy donde este famoso vikingo de historietas debe rescatar a su amigo Obelix que ha sido secuestrado por los romanos; para SNES también pudimos ver un juego llamado Future Zone donde debes guiar a un soldado que entra a una base enemiga (nada nuevo aquí) otro título para Game Boy es "Pinoccio". Este título nos dio un ligero parecido a Equinox de Sony por el tipo de vista de 3/4 en la quese desarrolla el juego.
Electro Brain es una licencia que crece rápidamente y que en poco tiempo sorprenderá a todos los videojugadores.

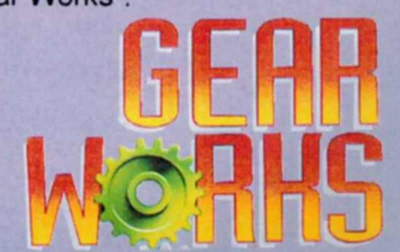




También se encuentran en el desarrollo de un nuevo juego de acción llamado "Fire Hawk" (del mismo equipo que preparó Hook para SNES), aunque no había mucho que ver éste título promete. Entre sus planes futuros está la adaptación de su juego "Chuck Rock" para Game Boy y también para el sistema portátil del juego de estrategia llamado "Gear Works".









En Interplay todos estában muy orgullosos de sus nuevos juegos.





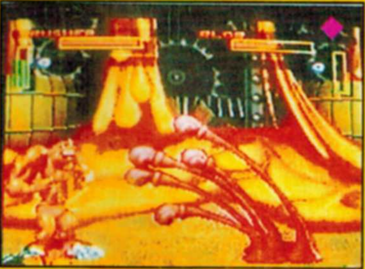
Uno de los programadores del super original Clay Fighter.

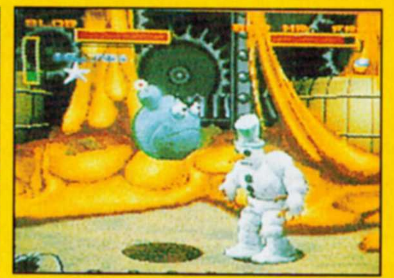




En Interplay tuvimos la oportunidad de conocer quizá el juego más divertido, chistoso e innovador de todo el CES, nos referimos a "Clay Fighter". Este juego a simple vista tal vez parezca uno más del montón en la invasión de juegos de pelea que se ha dado desde hace un año a la fecha, pero no es así de simple, ya que todos los personajes y sus movimientos han sido digitalizados de modelos de plastilina, además de que cada personaje tiene sus movimientos especiales y todos realizan poderes especiales; cada personaje es diferente y lleno de detalles gracias a la animación de plastilina (uno de los personajes más chistosos es uno llamado Blob que puede comerse a sus rivales o convertirse en muchos guantes de box; otros de los personajes son un hombre de nieve, un payaso loco, un hombre fuerte, una valkyria gorda, un fantasma y un imitador de Elvis) Según las personas de Interplay esta es la primera vez que se realiza un trabajo de esta naturaleza en un juego de SNES, y esperan que sea un hit de este '93 no sólo por lo innovador, ya que además el juego es divertido (nos consta), por cierto este juego tendrá 16 megas de memoria.









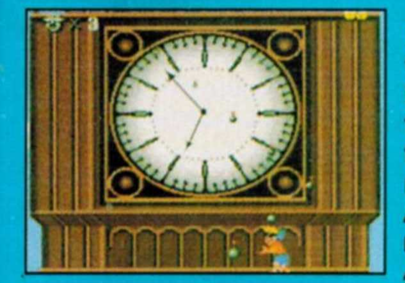
Otros títulos que vimos en el stand de Interplay son "The Lord of the Rings" basado en la obra de J. R. R. Tolkien que ya había sido anunciado desde el pasado CES y que a estas fechas está a punto de salir, este juego también es novedoso en lo que a programación se refiere, ya que contiene cientos de frames de animación (vía rotoscope) otro de los títulos fue Rock n' Roll Racing, que es un juego de carreras con un ligero parecido a R.P.M. (también de ellos) pero con muchos éxitos de rock digitalizados.

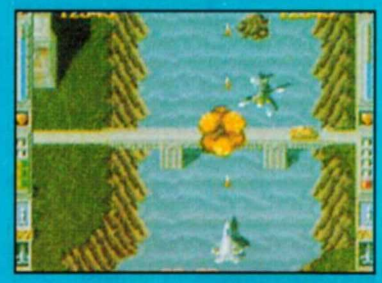






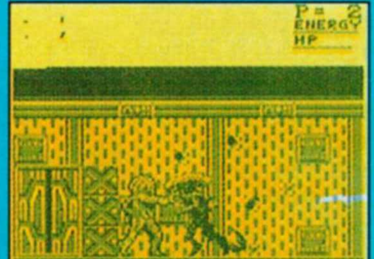
ACTIVISION







Desde hace aproximadamente un año a la fecha Activision ha empezado a entrar con más fuerza al mercado del SNES; si tú tienes bastante tiempo en el negocio recordarás que Activision era la compañía más fuerte para el legendario Atari 2600; pues en este CES, Activision anunció que se preparaba a hacer la conversión de 3 de sus títulos más famosos para ese sistema que son: River Raid: "Mision of no Return" donde guías a un avión que avanza a lo largo de un río y donde debes destruir a toda clase de enemigos como barcos, helicópteros, aviones y puentes e ir recargando combustible para no caer al río; "Pitfall Harry: The Mayan Aventure" es un juego de aventuras donde hay que ir avanzando por varias pantallas donde nos enfrentaremos con varios peligros dentro de un templo Maya y que sólo con nuestro ingenio y habilidad podremos resolver y el último de estos 3 títulos de "Kaboom; The Mad Doctor's Revenge". el más sencillo de los 3 juegos en lo que a tema se refiere pero que requerirá que el jugador ponga al máximo sus reflejos, pues hay que cachar unas bombas que deja caer el Doctor Loco y que cada vez serán más e irán más rápido.





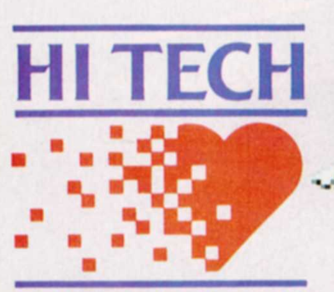
Otros 2 títulos de Activisión que tuvimos oportunidad de ver fueron Bio-Metal para el SNES, un juego de naves con mucha acción y música digitalizada de un grupo Techno llamado "2 Unlimited", pero el juego en sí no aportaba nada nuevo, sólo uno o dos efectos, pero eso sí mucha acción; el otro juego era la adaptación de su título "Alien vs. Predator" para Game Boy.



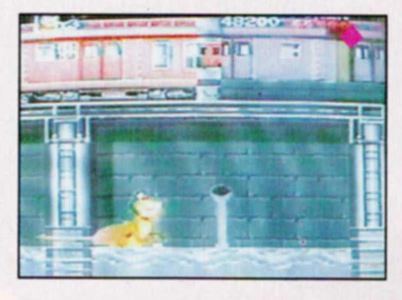


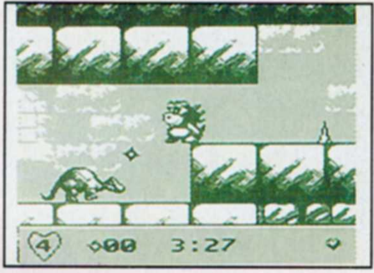


Prácticamente esta compañía es nueva en el mercado de Nintendo, para este fin del '93 Mindscape tiene planeado lanzar 4 títulos para SNES que son: Captain America and the Avengers, basado en el popular juego de arcadia del mismo nombre, este juego está planeado que sea para 2 jugadores simultáneos y contenga todos los niveles de la versión original, aunque lo que vimos no era muy bueno esperemos que sí lo sea, porque era una versión preliminar; uno de sus juegos clásicos



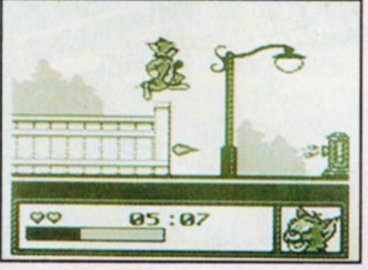






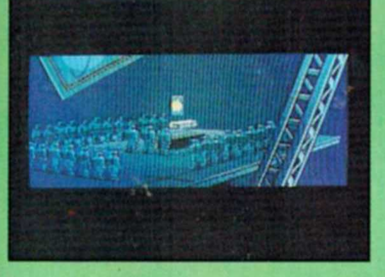


Como quizás ya te hayas dado cuenta, Hi Tech se preocupa muchas veces por sacar juegos educativos, a la vez que también compra algunas licencias de películas (pero no como Sony u Ocean), entre los juegos más interesantes que vimos estaban We´re Back, una aventura en la que los protagonistas son dinosaurios y la cual está basada en una película que será estrenada en un futuro no muy lejano en los EstadosUnidos; el juego será sacado para SNES y Game Boy. También basado en una película, pero ésta ya vista en los cines hace ya un buen tiempo está "Beethoven" donde hay que ayudar al gran perro protagonista a evitar que sus pequeños cachorros sean capturados por los "Dog Catcher" y llevarlos a un lugar seguro (también para NES y Game Boy); y para variar, otro título de película por parte de Hi Tech es Tom & Jerry. El juego es un poco parecido al primero que sacaron para Game Boy pero esta vez el protagonista es Tom; en su lista de juegos a futuro podemos ver títulos como "Where in the World is Carmen Sandiego? y Mickey's Dreamland Puzzles para SNES, Mickey's Chaos in Numberland para NES y para Game Boy Mickey's Dream Land Puzzles.

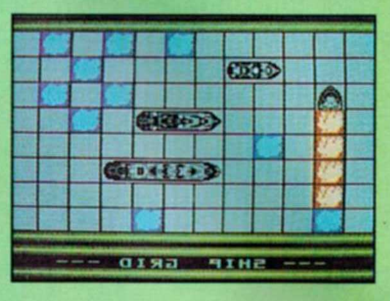


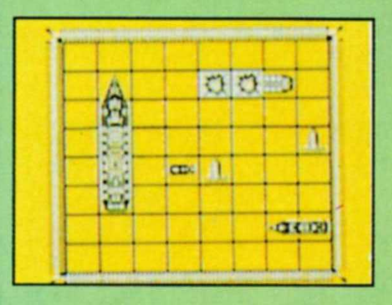






próximamente tendrá secuela en "Wing Commander: The Secret Missions", este juego es parecido en modo de juego a su antecesor sólo que ahora tiene más cinemas displays, más enemigos y un Imperio Kilrathy más enojado; seguramente los fans del primero de la serie lo hallarán interesante; otros 2 títulos de Mindscape son "Super Battleship" para Game Boy y SNES basado en un clásico juego de mesa en donde por medio de coordenadas tienes que mandar un misil para hundir a algún miembro de la flota de tu rival y " Out Lunch" un juego donde tomas el rol de un cocinero que debe buscar y capturar toda la comida que ha escapado de su cocina, este último juego tiene como principal característica una excelente animación de los personajes.

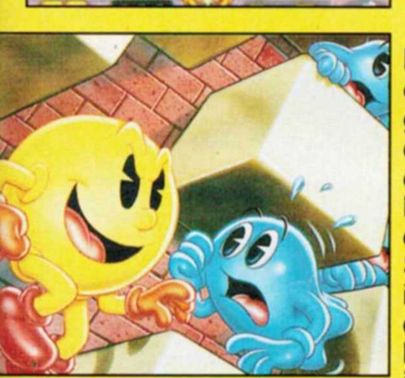




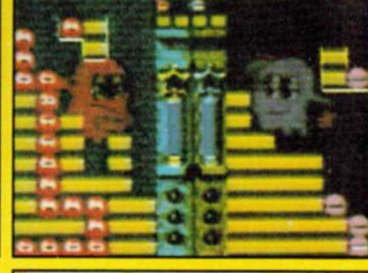


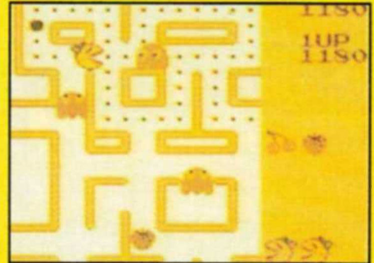
namco®

Namco es una compañía popular gracias a su famoso personaje Pac-Man, pues bien, en este '93 veremos a este personaje (y a Ms. Pac-Man también) en 3 diferentes juegos. El primero de estos títulos es Pac-Man 2 para SNES, donde te introduces en un día en la vida de Pac-Man; mediante la ayuda de una resortera que tú manejas puedes influenciar lo que haga Pac-Man, además de que este juego tiene el clásico Pac-Man que causó furor hace años; el otro juego para SNES de Pac-Man es Pac-Attack, aquí debes ir acomodando unas piezas con fantasmas que caen para formar líneas con ellos y así hacer que Pac-Man pueda comerlos (Este juego se podría definir como un Pac-Tris); y para finalizar la línea de Pac-Man también Namco prepara Ms. Pac-Man para Game Boy basado en el clásico de arcadia.











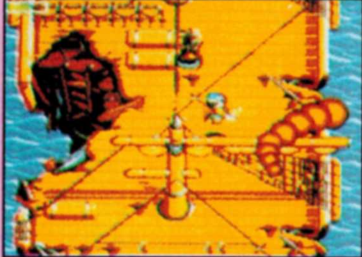
Y ya en otra categoría, Namco próximamente sacará Suzuka 8 hours, este juego de carreras en motos tiene la opción de dividir la pantalla para que 2 jugadores puedan competir o uno sólo entrar al campeonato mundial











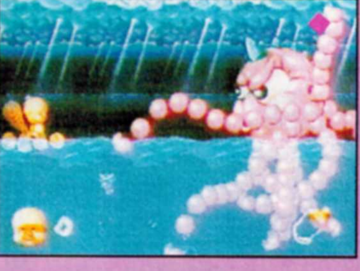
Renovation Products



Renovation es prácticamente un licenciatario "nuevo" para Nintendo, actualmente tiene sólo un juego en el mercado y ya prepara 3 títulos más para este fin del '93 que son: "Dream Probe", donde debes escoger de entre 2 diferentes personajes para atravesar 6 niveles de acción y buenos gráficos para desactivar una máquina que convierte los sueños en realidad y que a juzgar por los monstruos que te encontrarás, parecerá que la persona que la está usando tiene pesadi-







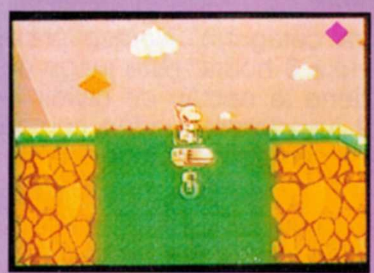
Desde su separación de Kemco, Seika ha ido mejorando en cuanto a los juegos y licencias que compran; en su stand vimos varios juegos interesantes, 2 de ellos son "Legend" y "Son of Chuck", en el primero 1 ó 2 jugadores simultáneos deberán avanzar a lo largo de peligrosos terrenos con excelentes efectos gráficos e ir destruyendo a los súbditos del rey Sellech que ha invadido tu país al más puro estilo Final Fight, pero con espadas; y en Son of Chuck, un cavernícola llamado Brick Jagger ha secuestrado a Chuck. El único capaz de venir a rescatarlo es ¡Chuck Jr.! quien está armado con un gran garrote. Este juego tiene gráficos mejorados y nuevos efectos y enemigos.





Además de otros juegos que ya estaban a punto de salir en ese momento como son The Acuatic Games y Troddlers, Seika mostró algunas imágenes de 2 juegos que tiene planeado lanzar a principios del '94 y que son Buba 'N' Stix, donde el ayudante del cuidador de un zoológico es raptado por unos Aliens y llevado a un mundo extraño y el otro es Pinkie, una pequeña criatura que está en búsqueda de los últimos dinosaurios.





llas muy constantemente (y cenó fuerte también); "Arcus Odyssey" es también otro buen juego donde uno ó 2 personajes en una vista desde arriba (Top View) deben enfrentarse con sus poderes y magias a muchos enemigos dentro de confusos laberintos para así poder llegar a la guarida de la bruja Castomira y destruirla... y para los fans de los juegos de aventura / R.P.G. está "The Journey Home Quest for the Trone", este juego tiene un ligero parecido a Zelda y como el título sugiere, tenemos que avanzar por territorios desconocidos para así regresar a casa después de que en una tormenta naufragamos; el aspecto innovador de este juego es que tiene un sistema de programación que aumenta el nivel del juego dependiendo de qué tan bueno seas.

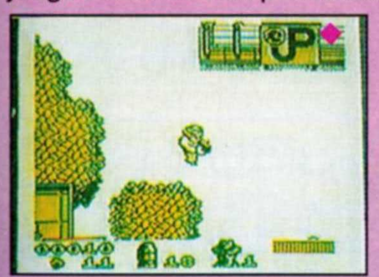






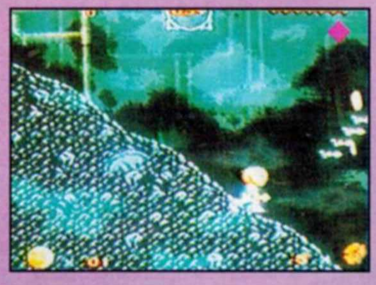


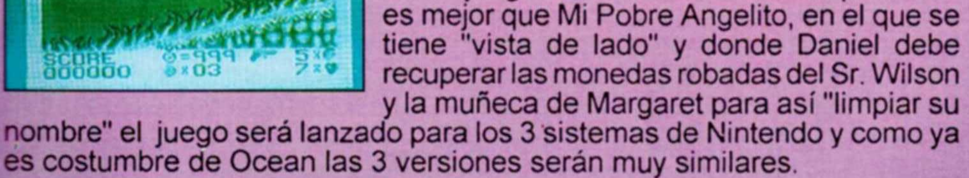
Como ya te habíamos dicho alguna vez, la característica principal de Ocean es sacar juegos basados en películas, por eso no fue raro encontrar 2 títulos de este tipo en sus planes para videojuegos. Uno de ellos es, según muchos, la película más esperada del año: Jurassic Park, en este juego tomas el rol del Dr. Grant cuya misión es escapar de la Isla donde se encuentra el parque lleno de Dinosaurios fuera de control; el juego será lanzado para los 3 sistemas de Nintendo siendo muy similares los 3 en modo de juego, ya que siempre se ve al personaje desde arriba a excepción de la versión de SNES donde hay unas escenas en que tienes vista "de persona" tipo Faceball (esto último es quizás lo más relevante del juego). La otra película de la que Ocean adquirió licencia es "Dennis the Menace" (Basado en la película "Daniel el travieso") éste es un juego de acción/aventuras que dicen es mejor que Mi Pobre Angelito, en el que se tiene "vista de lado" y donde Daniel debe recuperar las monedas robadas del Sr. Wilson y la muñeca de Margaret para así "limpiar su nombre" el juego será lanzado para los 3 sistemas de Nintendo y como ya es costumbre de Ocean las 3 versiones serán muy similares.

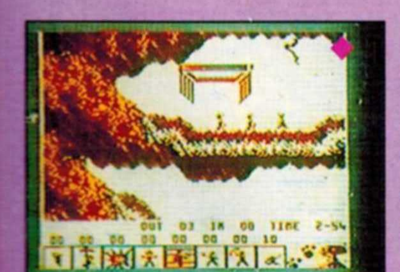








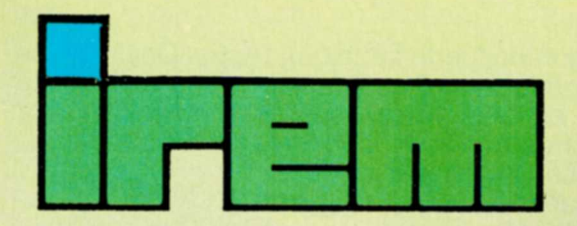




En otros de los juegos de Ocean para finales de este '93 están Lemmings para Game Boy (con el mismo nivel de entretenimiento), una nueva versión para SNES de "The Untouchables" un juego que sacaron hace ya algún tiempo para NES y también 2 juegos basados en caricaturas "Mr. Nutz" (donde el héroe es una ardilla) y "EEK! The Cat", para SNES estos 2 últimos títulos.







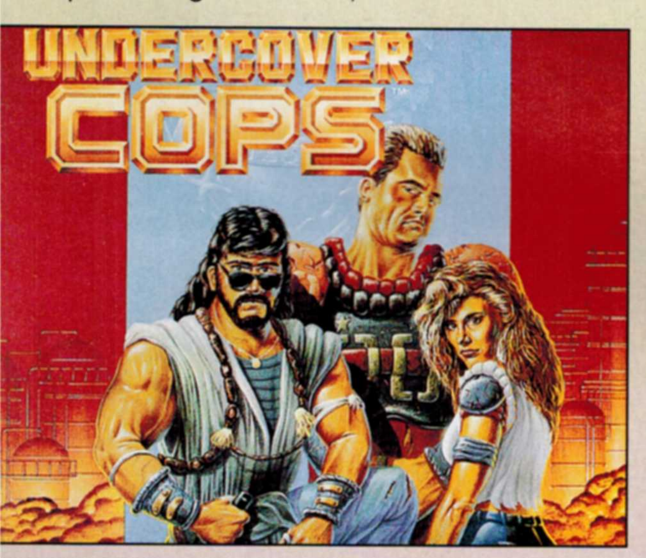


Sin duda la sorpresa de Irem para este CES fue el anuncio de la translación de juego de arcadia "Undercover Cops" para SNES, en este juego podrán participar 2 jugadores en forma simultánea para luchar contra una banda de viciosos que han invadido tu ciudad; este es un juego de pelea al estilo de Final Fight y contendrá 16 megas de memoria; también para SNES Irem mostró Hammerin' Harry, basado en otro juego de arcadia donde Harry con su única arma que es un gran martillo, debe luchar contra una compañía constructora que destruyó su casa, sólo esperamos que este título sí salga al mercado porque Irem es una compañía que constantemente echa para atrás sus proyectos (ejemplos: Kung-Fu 2 para NES y Hammerin' Harry para NES y Game Boy); además vimos el juego Rocky Rodent -también para SNES- que desde el pasado CES habían mostrado; ¿qué hay acerca de R-Type II para SNES?, quién sabe, no informaron todavía nada al respecto.



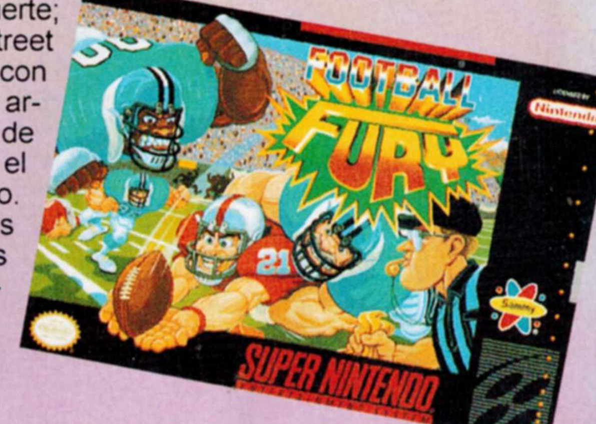












Después de algunos rumores acerca de que esta compañía iba a desaparecer (en Las Vegas no exhibieron) Sammy reaparece con 3 títulos, 2 de los cuales ya había prometido desde hace casi un año y que son Battleblaze y Football Fury para SNES, en el primero de ellos entras a un torneo donde se han reunido los mejores peleadores de la Ciudad de Virg para demostrar quién es el más fuerte; básicamente el juego es parecido a Street Fighter II, sólo que aquí no sólo atacas con golpes sino que también puedes usar armas y escoger de entre 6 guerreros; Football Fury es un juego de Fútbol americano donde tú ves el juego en una perspectiva de lado. El juego en sí es como muchos que conocemos donde lo más espectacular es el uso de la rotación y escala, (y eso no lo hace tan bien como Konami). Por último para Game Boy pu-







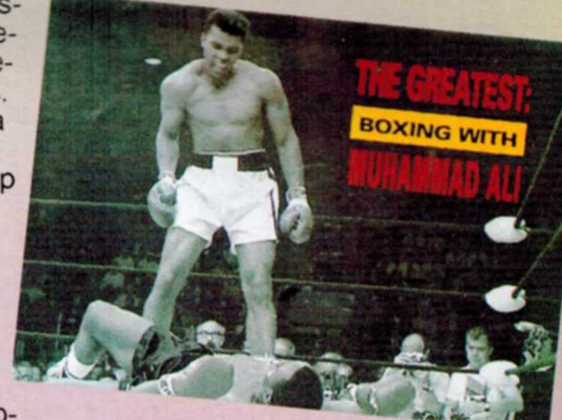


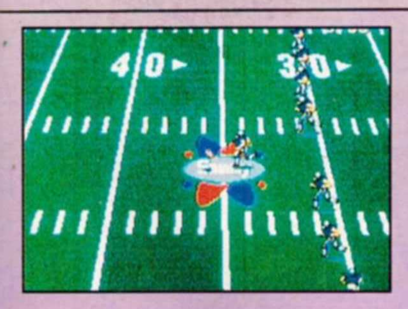
Esta compañía con mucha experiencia en lo que a juegos de computadora se refiere, está entrando cada vez más duro al SNES. Los juegos que mostró son muy variados y muy buenos como Cool Spot (ningún parecido con tu servidor) aquí este personaje mascota de 7Up deberá rescatar a sus amigos que han sido secuestrados; los gráficos, así como la animación son muy buenos y también divertidos. Otro título interesante por parte de Virgin es "The Book of the Jungle" (basado en la película de Disney "El Libro de la Selva"), este juego se encuentra aún en desarrollo pero se ve que estará muy bien en gráficos y sonidos.





También en los planes de Virgin para lo que resta del año, encontramos juegos (todos para SNES) como Boxing with Muhamed Ali; en este juego ves el ring en una perspectiva de 3/4 que además gira conforme se mueve el ring; "Robocop vs. Terminator" basado en la serie de comics de Dark Horse. Tú diriges a Robocop en su intento de proteger Ciudad Delta de los Terminators; y para los que gustan de la aventura, próximamente veremos "Young Merlin", aquí debes prepararte para resolver toda clase de acertijos y luchar contra muchos enemigos en tu camino de liberar al reino de las garras del "Shadow King". El juego cuenta con 16 megas de memoria con los que se crearon gráficos y animaciones más detalladas: 4 de sus 16 megas serán usados para música y efectos de sonido.







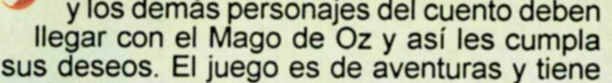


dimos ver Battle Ping Pong, un juego para uno o dos jugadores a través del Video Link donde entras a un torneo mundial de Ping Pong. En este juego podrás realizar movimientos especiales que en un partido de Ping Pong normal no podrías.



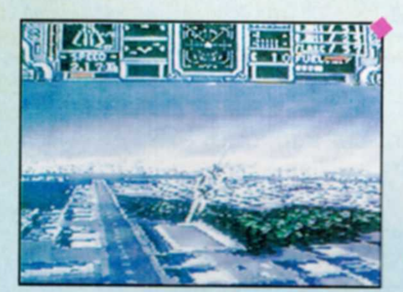


Prácticamente del CES de Las Vegas a este no vimos nada nuevo en el stand de Seta, esta vez pudimos checar una versión más completa de "The Wizard of Oz", este juego está completamente basado en la clásica película donde Dorothy y los demás personajes del cuento deben llegar con el Mago de Oz y así les cumpla sus deseos. El juego es de aventuras y tiene vista de lado y está especialmente diseñado para niños y niñas; los otros dos títulos que vimos fue "Kendo Rage", un juego de acción de espadas parecido a Valis pero con gráficos más caricaturescos y "Cacoma Knight", que en sí es una nueva versión del clásico Qix.















Esta compañía saca pocos juegos, pero los que saca son dignos de verse. En su stand vimos 3 para todos gustos, el primero de estos juegos es "Lock On", un juego de combate aéreo en donde puedes escoger diferentes aviones para atacar bases enemigas, con un muy buen uso de escala y rotación; otro juego es un muy buen R.P.G. (para los amantes de este género) llamado "Lost Mission". Las escenas de batalla tienen gráficos y música muy detallados, el juego se desarrolla en el pasado (500 años A.C.) por lo que te encontrarás con personajes y sucesos muy curiosos.





El último de sus 3 títulos es "Time Slip", donde interpretas a un soldado que debe viajar a través del tiempo para capturar a unos prófugos que escaparon a través de una máquina del tiempo.

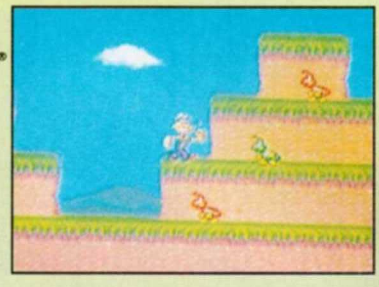
ATLUS®

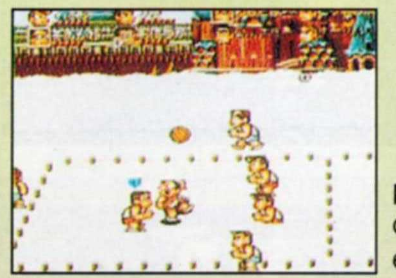




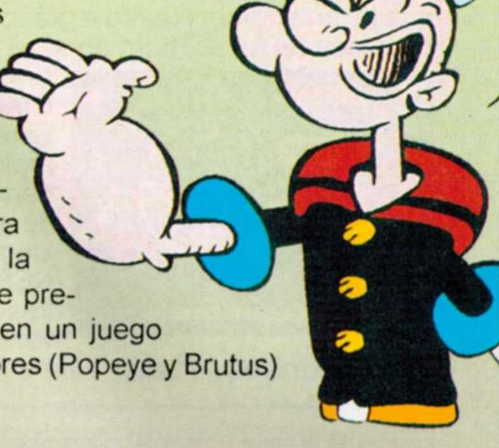
Otra compañía que vimos fue **ATLUS**, en donde vimos varios títulos pero de todos ya te hemos hablado anteriormente en la revista, el más nuevo es uno de soccer que tiene muchas opciones y que es muy rápido pero que resulta ser el mismo que ASC prometió sacar bajo el nombre de "Futbol Explosivo", investigaremos más a fondo esto a ver que pasará con las licencias.







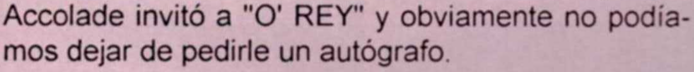
Tal vez tú recuerdes que hace mucho tiempo había un juego llamado Super Dodge Ball (que por cierto fue uno de los primeros juegos que sacó Sony Imagesoft), pues la compañía que lo programó - Technos por supuesto - ha decidido sacar la adaptación de este juego para el SNES, con el mismo nombre (Super Dodge Ball). En esta versión contaremos con las mismas opciones como escoger equipos del resto del mundo y jugar contra ellos, competir en diferentes campos y situaciones climatológicas y la posibilidad de competir ¡hasta 4 jugadores simultáneos!; además de presentar este juego, Technos anunció que se encuentra trabajando en un juego basado en las Aventuras de Popeye; este juego será para 1 ó 2 jugadores (Popeye y Brutus) y se planea sea lanzado a finales del '93 o principios del '94.

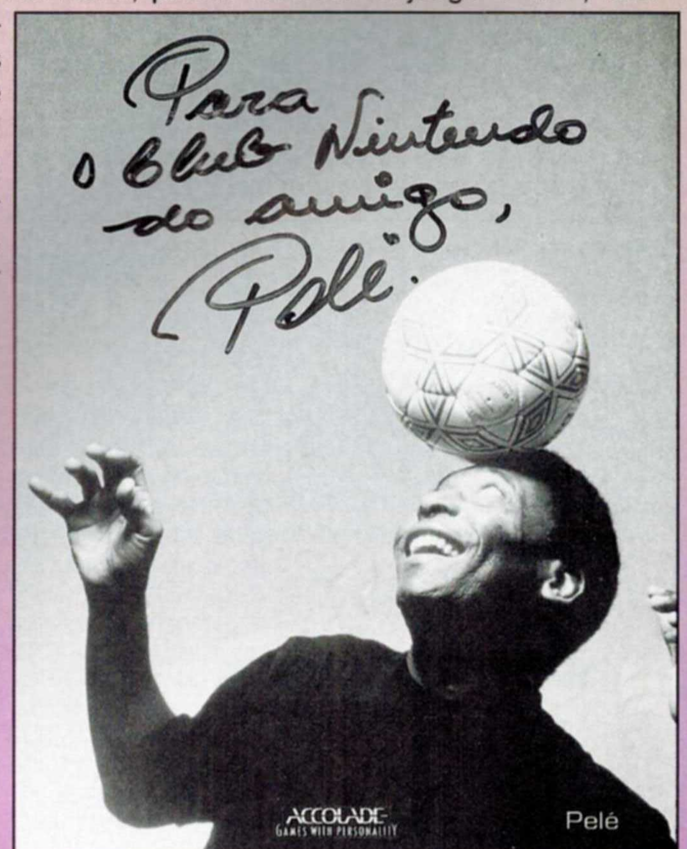


ACCOLADE



Después del lanzamiento del año (según ellos) del juego de Bubsy, Accolade sólo tiene planeados 2 juegos más para SNES, siendo los 2 de deportes, el primero es Brett Hull Hockey, que como indica el nombre es de ese deporte sobre hielo, la perspectiva del juego es un poco (muy poco) parecida a la del Super Soccer de Nintendo por el uso de la rotación y escala; el juego es rápido y contiene algunos "Full Motion Video" para marcar faltas, principio del juego y otras cosas; y para los fans del fútbol, pronto veremos el juego "Pelé!", éste último no estuvo expuesto, pero pudimos obtener algunas fotos de la versión preelimnar el cual está visto en 3/4; por cierto que para promover este juego, Accolade invitó a "O' REY" y obviamente no podíamos dejar de pedirle un autógrafo.



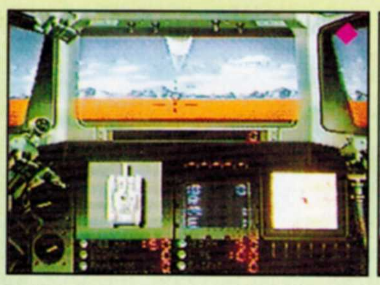




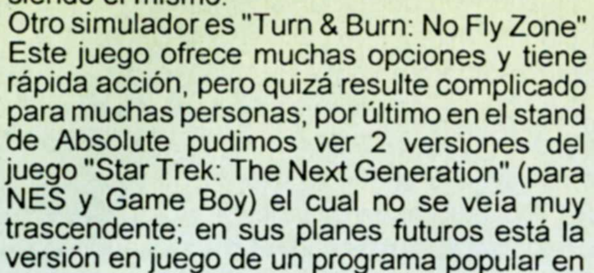
Pelé pidiéndole su autógrafo a José Sierra, uno de nuestros editores ¿o fue al revés?

ABSOLUTE

Esta compañía prepara 4 juegos para lo que resta de este año, uno de ellos es la secuela de su famoso juego "Super Battle Tank", como es de suponerse esta versión es mucho mejor que la anterior en cuanto a gráficos, sonido y opciones de juego, pero en sí, el juego sigue siendo el mismo.



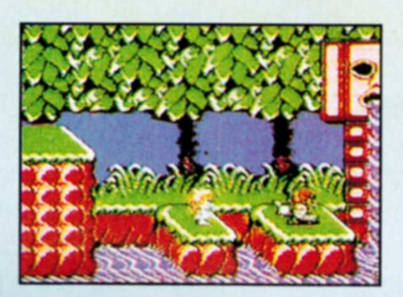




Otro simulador es "Turn & Burn: No Fly Zone" Este juego ofrece muchas opciones y tiene rápida acción, pero quizá resulte complicado para muchas personas; por último en el stand de Absolute pudimos ver 2 versiones del juego "Star Trek: The Next Generation" (para NES y Game Boy) el cual no se veía muy trascendente; en sus planes futuros está la versión en juego de un programa popular en Estados Unidos llamado "Home Improvement".











ASC, la compañía que sacará los juegos para el mercado Latino anunció en este CES que el juego de J.C. Chávez también será lanzado en el mercado americano; entre otros de sus juegos que preparan son: "Super Trolls Islands" y "Super Trolls Gladiators" para SNES, así como "Trolls in Crazy Land" para NES y "James Pond" para Game Boy.

En un rápido vistazo pudimos observar muchas más compañías que no exhibieron tanto, o que lo que exhibieron no era muy espectacular.



ASCIIWARE



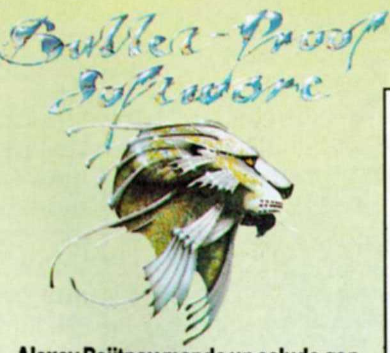
No sólo hace controles (que por cierto los hace muy bien) ya que en su stand vimos un juego llamado "Ardy Light Foot" donde el héroe es una especie de "Ardilla-Castor" que debe avanzar en compañía de un pequeño amigo tipo Lolo; este personaje le hace honor a su nombre, ya que al saltar avanza varias pantallas.



Una compañía que no ha sacado nada nuevo (y por lo visto no tiene deseos de hacerlo en un buen rato) es **CULTURE BRAIN** que aún sigue prometiendo su juego "Ultimate Fighter" para SNES, un juego de peleas bastante malo.

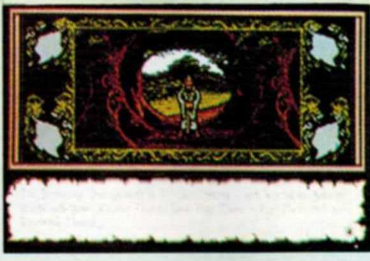


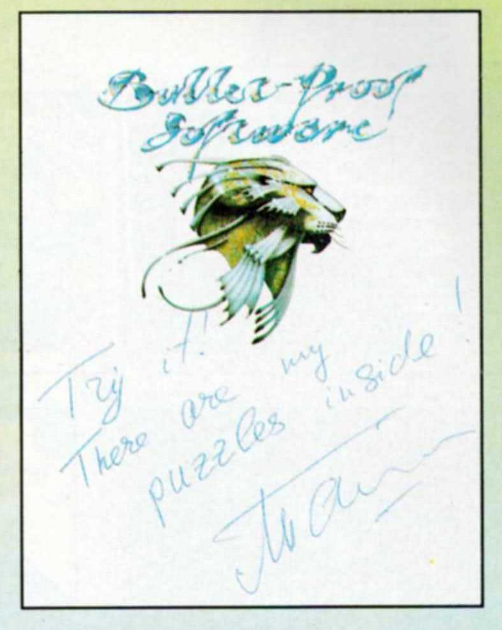
Nos pareció algo decepcionante llegar a BULLET PROOF y no encontrar nada nuevo, esto tal vez se deba a que estén trabajando en un Puzzle nuevo (eso esperamos), en sí lo más novedoso que tenían era una versión más completa del juego Obitus, (un R.P.G. que ya habían mostrado desde el CES pasado).





Alexey Pajitnov manda un saludo con comercial para Yoshi´s Cookie: ¡Pruébalo! Están mis rompecabezas dentro de él.



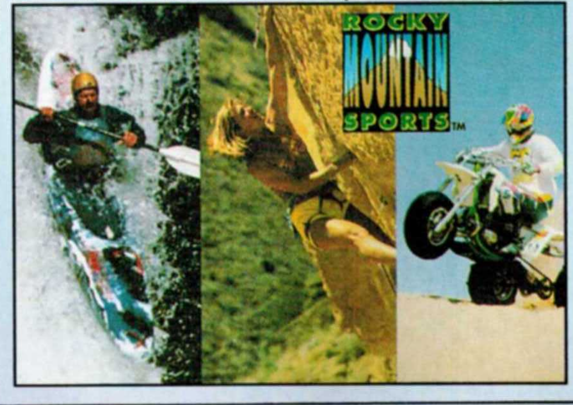




DMTC nos sorprendió, pero no por la calidad de sus juegos, sino por lo extraño que son, "Lester the Unlike" que trata sobre un "Nerd" que se pierde enla selva y donde sólo él es capaz de salvar a una tribu en peligro, el otro es "Mountain Sports" donde debes competir en eventos de montaña como escalar sin aditamentos o campo traviesa (los 2 títulos para SNES siendo éste último el menos raro de los dos).

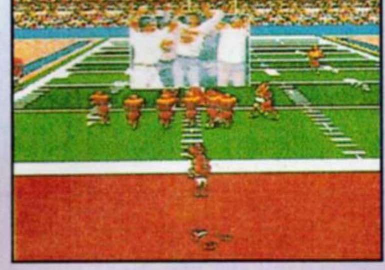




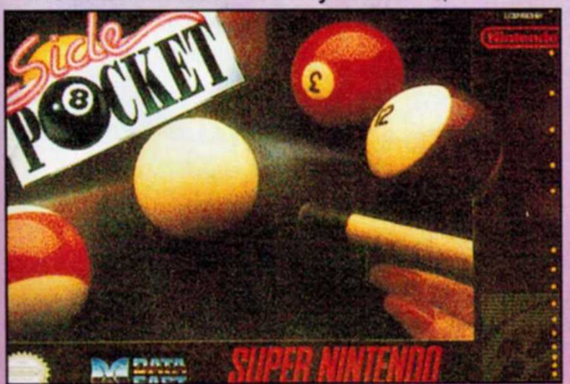


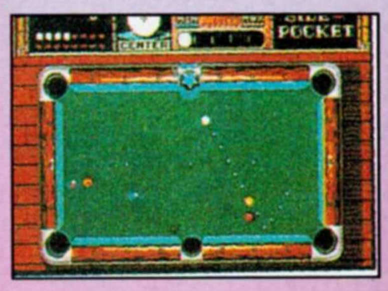






Otra compañía que nos decepcionó fue **DATA EAST**, ya que2 de los 3 juegos que mostraron no son muy buenos, nos referimos a "Sengoku", un clásico de arcadia donde 2 valientes guerreros deben salvar a la tierra de un espíritu del pasado que vuelve por venganza y "ABC Monday Night Football", un juego de fútbol americano que realmente no entra en competencia con los demás títulos (muy buenos) que hay en el mercado; el otro título que vimos fue "Super Side Pocket" para SNES, este juego si es bueno, sobre todo para los fans del billar.









ELECTRONIC ARTS es sin lugar a dudas una compañía de sobra conocida por sus excelentes juegos de deportes, pero esta vez vimos 2 títulos diferentes, uno es "B.O.B.", éste título trata sobre las aventuras de un robot que se pierde y cae en una nave enemiga y el otro título es "Runes of Virtue" de la serie de Dugeons & Dragons, en sus planes futuros se encuentran los títulos "NHLPA Hockey '94" y un juego de basquetball basado en el pasado campeonato de la NBA (entre los Bulls y los Suns).





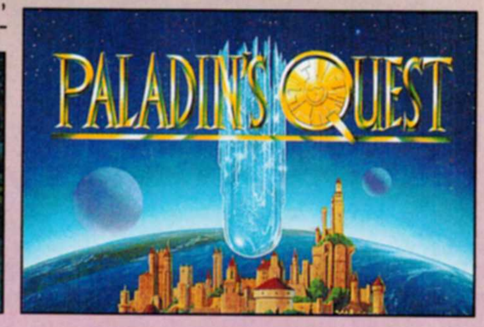




Ahora que si estás buscando un R.P.G. **ENIX** preparará 3 buenos títlos, el primero es "The 7th Saga", donde se usa la escala y rotación, el otro es "E.V.O." donde tú controlas el destino de animales prehistóricos; y por último "Paladin's Quest" (por cierto éste título iba a ser lanzado por Asmik con el nombre de "lenus", pero esta compañía quebró en América) que es un poco parecido a Dragon Warrior pero con gráficos un tanto extraños; por cierto cabe mencionar que en su stand vimos una versión al 10% (o menos) de "Act Raiser II" (pero que por reglas internas no nos permitieron videar), este juego contiene mucho mejores gráficos y poderes diferentes -ahora el héroe tiene alas y puede acumular poder con su espada-, éste último título seguro complacerá a los fanáticos del primero.

Todos los juegos de Enix arriba mencionados serán de 12 megas (con posibilidad de que "Act Raiser" se vaya a 16), de "Dragon Warrior 5" para SNES nos dijeron que estará listo hasta el próximo año.

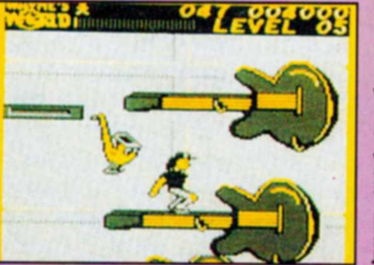






Y siguiendo el ejemplo de compañías como Acclaim/LJN y Konami/Ultra, **THQ** ha decidido dividirse y crear otro licenciatario llamado **MALIBU GAMES**, entre ellos 2 planean sacar una gran cantidad de títulos como "Sport Ilustrated Baseball /Football" para SNES y Game Boy; "Thomas The Tank Engine" para SNES y NES;"Wayne's World" para SNES y NES, "Wayne's World II" para SNES y Game Boy, así como "Total Carnage" para SNES; aunque no todos los títulos los vimos, realmente los que tuvimos oportunidad de jugar todos eran malos.





McO'RIVER

McO'RIVER es una compañía que comienza en lo que a arcadias se refiere y que ahora también intenta probar suerte como licenciatario de Nintendo presentó 2 juegos para SNES, el primero "Hyper V-Ball", un juego de volibol muy sencillo de jugar pero también con muchas limitantes al estar solamente en 2-D. El otro es un juego de naves con mucha acción llamado "Aero Fighters" en donde puedes escoger a 8 diferentes pilotos para completar tus misiones, éste último no es muy innovador pero a los amantes del género les gustará.














JALECO™ / JVC

2 buenas compañías como **JALECO** y **JVC** ahora sólo mostraron un juego nuevo cada una (Jaleco mostró más pero de ellos ya te habíamos hablado anteriormente en la revista), en JVC pudimos ver una versión preliminar de "Super Empire Strikes Back" donde confirmamos nuestras sospechas (que a muchos agradará y a otros no) acerca de que el juego es muy parecido a su primera versión, teniendo también los mismos factores que el primero, como un buen nivel de dificultad y sorprendente música.





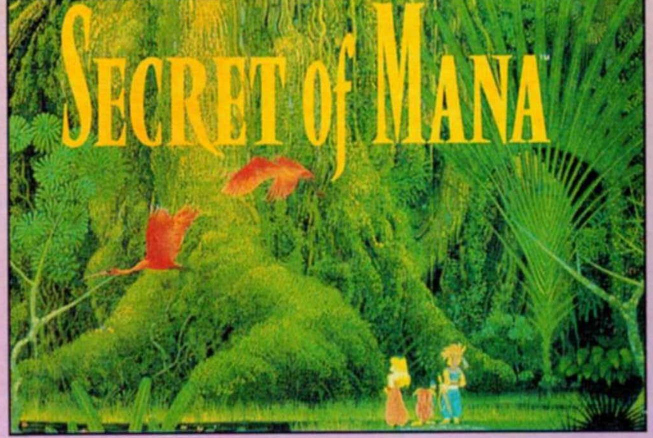
En Jaleco lo más nuevo que vimos fue "Super Bases Loaded 2", en esta versión se usa más escala y rotación, dando buenos efectos como acompañar la bola desde que es bateada hasta que la cacha algún jardinero en una sola toma; en los planes futuros de Jaleco hay títulos como "Pro Sport Hockey" para SNES y NES y "Goal Two!" para SNES.



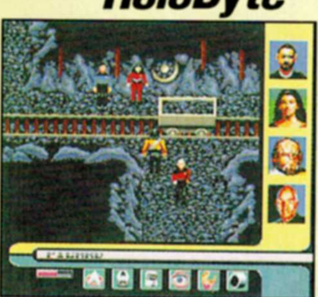


SQUARESOFT™

Ahora que si a ti te gustan los juegos que hace **Squaresoft**, a finales de este año habrá 2 títulos nuevos, el primero es "The Secret of Mana" un juego de acción/R.P.G. en el que hasta 3 jugadores al mismo tiempo podrán participar con el adaptador de Hudson, el otro es "Final Fantasy Legend III" para Game Boy y para pesar de muchos de nosotros "Final Fantasy III" no estará listo este año, sino a principios del '94.



Spectrum HoloByte





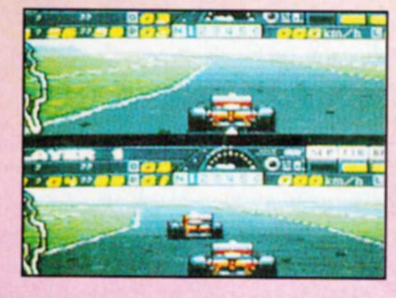
SPECTRUM HOLOBYTE es otra de tantas compañías que no es muy constante comò licenciatario de Nintendo, en esta ocasión sólo vimos un título nuevo de ellos basado en la serie "Star Trek: The Next Generation" (de la cual ellos tienen la licencia para SNES y Absolute para NES y Game Boy), otro título que tienen en planes futuros es "The Chaos Engine".

TECMAGIK

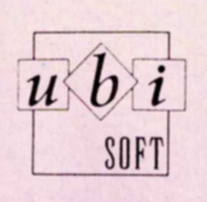


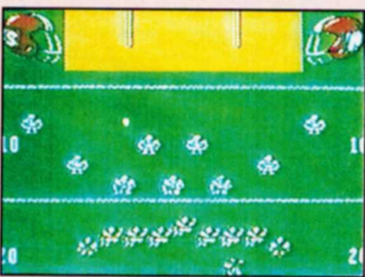


Un licenciatario poco conocido hasta ahora en América, tiene 2 juegos para SNES muy llamativos, el primero esta basado en ese famoso personaje de las caricaturas "La Pantera Rosa", en donde tenemos que ayudar a este felino rosa a llegar a Hollywood y convertirse en estrella, el otro es un juego de tenis llamado "Adre Agassi Tennis" el cual tiene una gran variedad de opciones de juegos; además en Tec Magik nos enteramos de que ellos se encuentran desarrollando un juego sobre el popular actor Steven Seagal.











Una nueva compañía es **UBI SOFT**, ahí encontramos juegos como "Formula One Grand Prix" un juego de carreras F1 programado por el equipo que hizo "Super Soccer", en este juego podrán participar 2 personas al mismo tiempo (tipo Mario Kart). Otros títulos que vimos fue "John Madden Football" e "Indiana Jones y la Ultima Cruzada" para NES y Game Boy.





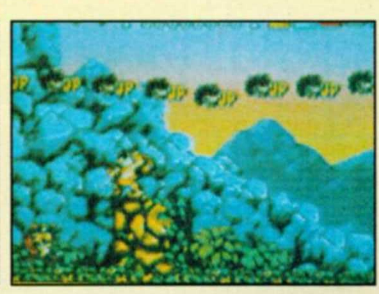


TITUS quizá no sea una compañía muy conocida pero al parecer quiere darse a conocer; sus juegos para esta temporada son "Lamborghini's American Challenge" para SNES; que es un título muy a la "Top Gear" pero para un solo jugador, otro título es Prehistoric Man para SNES y Game Boy donde hay que ayudar a un cavernícola a pasar por muchos peligros dignos de la era en la que vive.



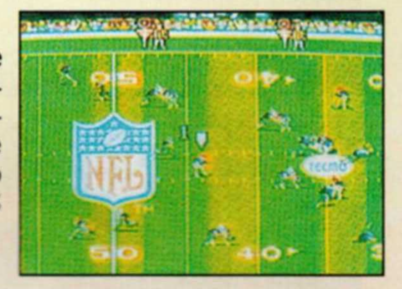








Si tú estabas esperando algo nuevo de **TECMO** (así como nosotros) déjanos decirte que ellos siguen dormidos en sus laureles, ya que lo único que mostraron fue "Tecmo Super Bowl" para SNES, siendo una copia al carbón de las versiones de NES y Game Boy pero únicamente con "mejores" gráficos y música.

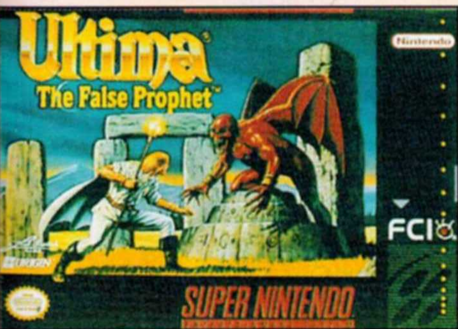


Ya para finalizar te podemos dar un ligero panorama de algunos juegos que preparan las compañías que no mencionamos, por ejemplo:

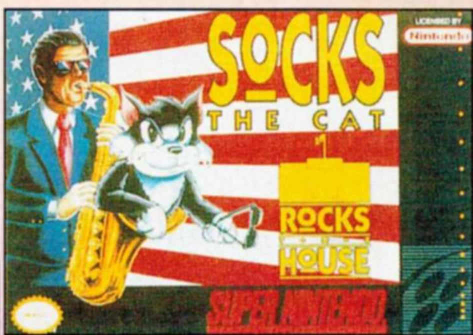


FCI: "Ultima: The False Prophet" y "WCW Super Brawl Wrestling" para SNES y "Ultima II" y "WCW Wrestilng The Main Event" para Game Boy.

KANEKO®

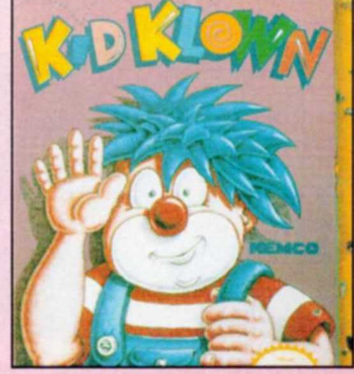


KANEKO: "Fido Dido", "Chester Cheetah... Wild Wild Quest" y "Socks the cat... Rocks the House" (éste último basado en un gato que tiene el presidente de los Estados Unidos, raro ¿no?).









KEMCO

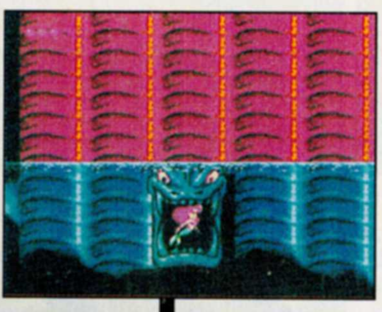
KEMCO: "G2", "Top Gear II" y "The First Samurai" para SNES y "Kid Klown in Night Mayor World" para NES. Licenciatarios como **NATSUME, SOFEL o KOEI** no mostraron nada nuevo.



Si te sientes MARIADO y tienes una duda o pregunta de algún cartucho háznoslo saber a esta sección a la siguiente dirección: Pestalozzi 838, Col. Del Valle. México, D.F. C.P. 03100 .

THE LITTLE MERMAID

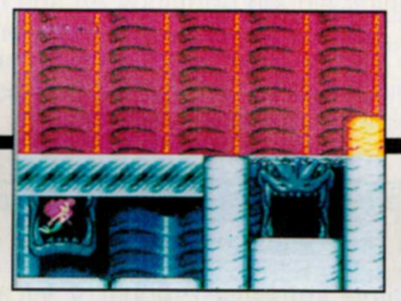
¿Cómo llego a Ursula?
Al llegar a la escena 5 avanza hasta que llegues donde está la cara a la que le brillan los ojos:



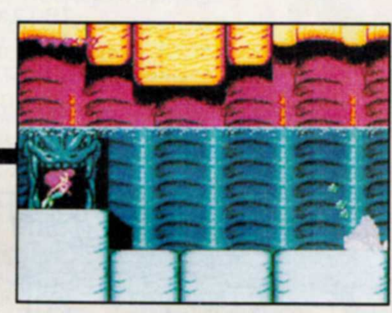
Entra por la cara que le brillan los ojos.



Aquí otra vez entra por la cara



Y aquí está la salida



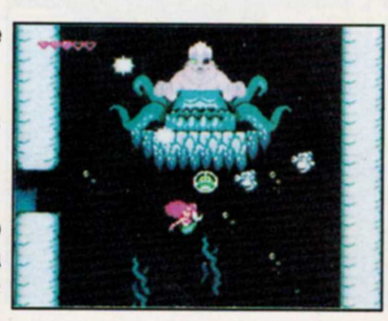
Estás en camino a Ursula



¿Cómo elimino a Ursula?
Para eliminarla es importante que no te salgas del centro de la pantalla.

➥Colócate debajo de ella más o menos al centro y encierra a los peces en una burbuja.

Sin arriesgarte mucho tómalo;lánzalo hacia la cabeza de Ursula, repite la jugada hasta eliminarla.➥



Ahora te enfrentarás nuevamente con Ursula sólo que ahora con la dificultad de la corriente marina, que cambia de dirección.



➥Trata de mantenerte al centro y abajo de Ursula como indica la foto. De cualquier orilla pueden salir los peces, inmediatamente enciérralo en una burbuja.

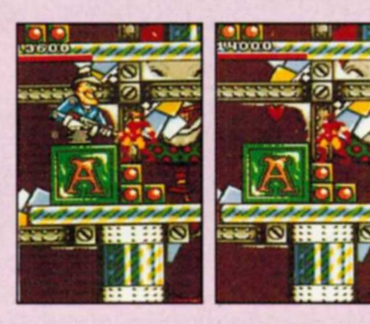
Toma el pez y lánzalo hacia arriba justo a la cabeza; repite la jugada varias veces para eliminarla.➥



SPIDERMAN AND X-MEN -ARCADE REVENGE-

¿Cómo paso Wolverine y Storm?
Este juego requiere de mucha práctica y habilidad, pero estos tips también te pueden servir.

WOLVERINE

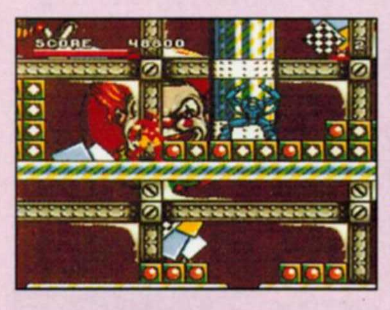


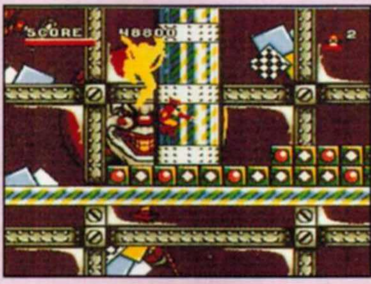
< Si eliminas a los gangsters de las cajas sorpresa, con golpes de puño te dará corazones.





Rompe las paredes que tengan grietas con las garras y presiona el botón X.
Sólo ten en cuenta que cuando no tienes las garras te recupera energía poco a poco. >





APOCALIPSIS

< Cuando llegues con él espera que se ponga a la distancia que se ve en la foto y cuando salte, inmediatamente salta tú también hacia él golpeándolo con garras, procurando pasarte de largo.

JUGGERNAUT

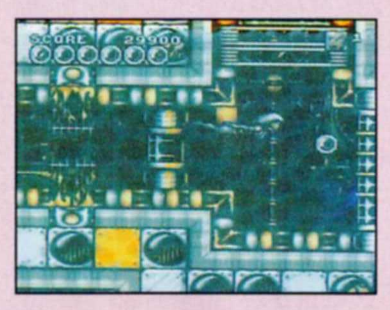
Para deshacerte de esta gran molestia, tienes que dejarle caer todas las pesas sobre su cabeza o al menos el 90% de ellas y pégale con las garras para que lo vayas frenando además de quitarle energía; memoriza un poco el camino, para que se te haga más fácil tirar las pesas sobre su cabeza. >
¡Ah! Te adelantamos que no es nada fácil.



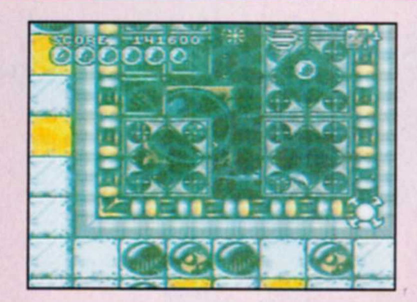


STORM

En los niveles de Storm debes tener cuidado de no asfixiarte, por lo que no debes romper las válvulas sin antes explorar y quitar a los enemigos que te puedan estorbar en tu camino. Si ves burbujas tómalas y recargarán un poco tu oxígeno; las ostras azules te darán dos perlas, Estas te dan un remolino que rebota los rayos y arpones de los enemigos; la estrella te dará sólo una ráfaga de 8 rayos alrededor de Storm, que deberás aprovechar en la mejor oportunidad.



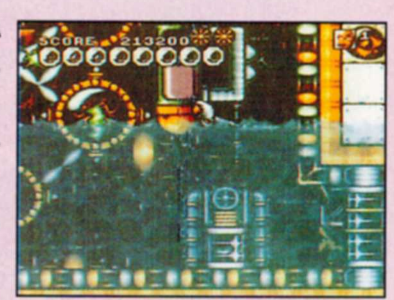
< Para que no tengas problemas de oxígeno, recuerda bien que hay varios lugares donde salen las burbujas, espera en esos puntos hasta recargar tu línea de oxígeno completamente.



GUARDIAN ELECTRONICO

≺ Este guardián no te permite pasar. Sólo ponte en la orilla inferior derecha sin tocarlo, dispara rápidamente y lo desactivarás.

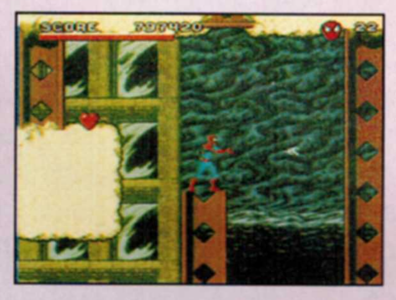
SUPER COMPUTADORA



No rompas las válvulas de agua que estén cerca. Destruye a todos los enemigos y los bulbos que se puedan destruir, todo esto con la intención de que si te pegan puedas salir a la superficie a respirar; para destruir los bulbos tienes que darles cuando brillan sólo ten cuidado de salir continuamente a la superficie. ➤

SPIDERMAN

En estos niveles debes tener más cuidado con los saltos que en cualquier otro nivel. En algunas partes tendrás que memorizar bien el camino.

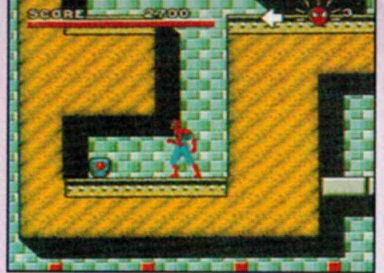


Aquí tienes una muestra de cómo puedes atacar a tus enemigos.

≺ Telaraña

Columpiándote ➤





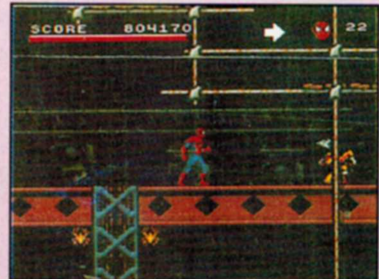
1a. Escena "Entrando a la Guarida de Arcade".

En esta escena tienes que tomar las cámaras de seguridad; tu sentido arácnido te ayudará a tomarlos en orden. Sigue la flecha que se encuentra en la parte superior izquierda de tu pantalla.

≺ Sentido Arácnido.

2a. Escena "Estudio de televisión"

Esta escena es algo larga y tendrás que enfrentarte dos veces con un sub-jefe, (Shocker); para pasarlo sólo tendrás que pararte frente a él, disparando y cuando él te dispare salta su rayo en tu mismo lugar y continúa disparando tus telarañas. ➤





N'ASTIRH

Para pasar este enemigo sólo tienes que disparar rápido tus telarañas frente a él y cuando te quite energía, toma las joyas rojas que deja cuando le pegas. ➤

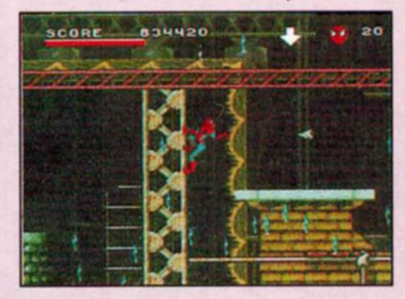


3a. Escena "Estudio de televisión"

◂ En esta escena tendrás que batallar con el viento que te empuja y que en algunos casos te ayuda a alcanzar lugares lejanos y en otros te impedirá pasar a ciertos lugares. Este nivel está algo enredado, no te desesperes sólo regrésate un poco e intenta pasar por el lado correcto.

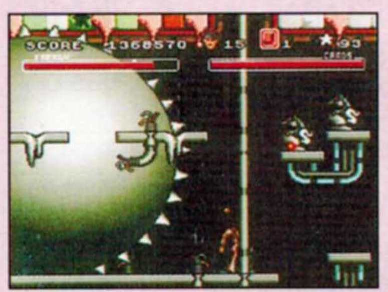
RHINO Y CARNAGE

Para quitarte de encima a estos dos grandes tipos tendrás que pegarte a la pared en la parte más alta y disparar telarañas desde un solo lugar y cuando Carnage intente pasar por debajo de tus disparos colúmpiate para que le pegues; si tienes problemas con la vibración que genera Rhino cuando empieces a caer sólo haz el control en dirección de la pared y no caerás mucho, ya que hayas acabado con Carnage baja pegado a la pared hasta donde muestra la foto y cuando Rhino se dirija hacia ti colúmpiate hacia él para que le pegues, haz esto de ambos lados y lo acabarás rápido.









GAMBIT

◂ Tendrás que correr de prisa por dos razones: una gran bola dentada intentará aplastarte y el piso subirá rápidamente, te diremos para qué te sirve cada cosa que encontrarás en los niveles de Gambit, como es lógico el corazón te recargará energía; una carta grande o comodín te recupera el 50% de tu barra de cartas y un comodín que te sirve de poder.

Al reunir 100 estrellas te darán una vida (¿dónde vi esto antes?) y la "B" que te recuperará el 75% de energía y el 100% de cartas. ▸



DOOM BALL

En este nivel tendrás que correr y tomar las esferas verdes, ya que harán que se retrase la pequeña esfera que te persigue; no dejes que te pasen los peones porque estos se convertirán en enemigos molestos; cuando quieras pasar esta pared sólo colócate como muestra la foto y dispara agachado, así quitarás dos bloques rápido y el bloque que te estorba, sólo tendrás que ponerte en la plataforma inferior y lanzar tus cartas agachado, por lo demás creemos que sólo con un poquito de práctica lo pasarás sin problemas.

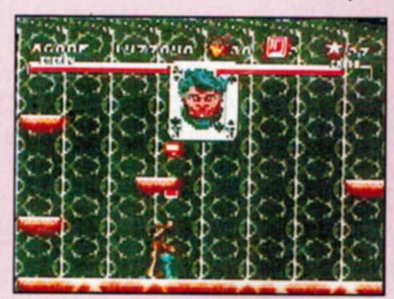


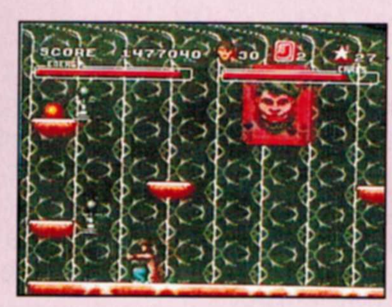


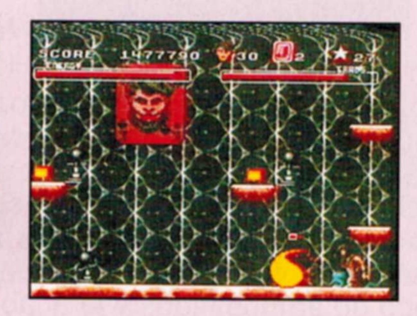
BLACK KING

Tendrás que lanzarle cartas en sus esquinas para que no te peguen las balas que te dispara, después de cierto número de veces el enemigo dará vueltas a tu alrededor y te lanzará 6 peones.

Colócate donde muestra la foto para que no se conviertan los peones; en la segunda vez que te lance peones tienes que colocarte aquí, cuando veas que se "aloca" usa un comodín y cáele encima lo acabarás rápidamente.



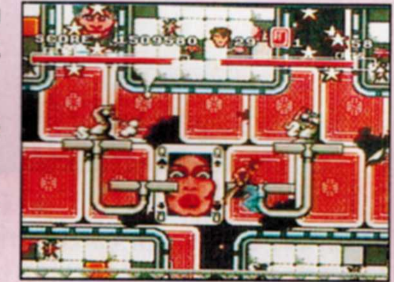


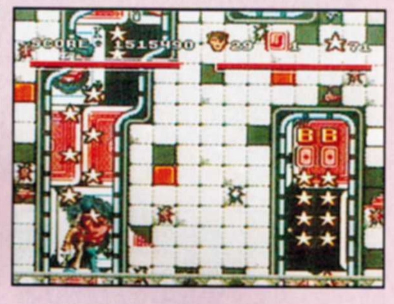


ASCENSO

En este nivel el piso subirá y en algunos puntos de este nivel hará que quedes atrapado por lo cual deberás adelantarte un poco al piso; no desperdicies tus cartas sin razón.

En este punto el camino se divide en dos, toma el camino de la izquierda y pasarás esta parte. ➢

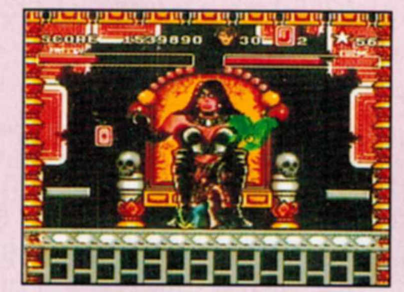




BLACK QUEEN

Sólo párate en medio de sus brazos y lanza cartas una a la derecha otra a la izqueirda y así consecutivamente para que le quites ambas manos simultáneamente y cuando brille su cabeza lánzale cartas. Ten cuidado con las bolas de fuego si tienes poca sangre; ponte abajo de su cabeza y lanza un comodín e inmediatamente lanza cartas así le podrás hacer mucho daño; si se te acaban las cartas hay dos cartas grandes, una a la derecha y otra a la izquierda de la reina negra.







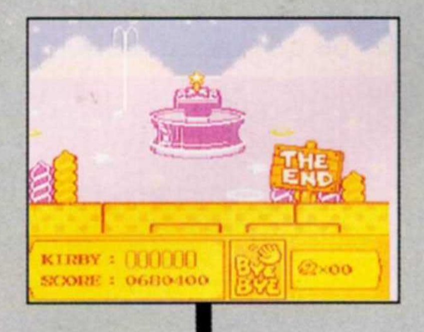
P.D. Es preferible que te peguen algunas balas que chocar con el enemigo.

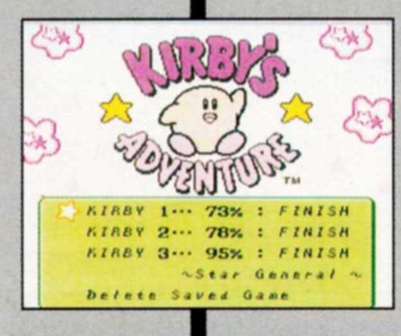
Te recomendamos que no te pierdas el próximo número de Club Nintendo para concluir con Spiderman & The X-Men. Estamos seguros que ya con estas respuestas podrás llegar al final.

S.O.S

SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tú tienes algún secreto escríbenos a:
Pestalozzi # 838 Col. Del Valle
C. P. 03100 México D. F.



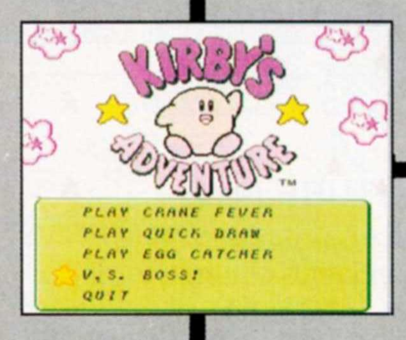


KIRBY'S ADVENTURE (NES)

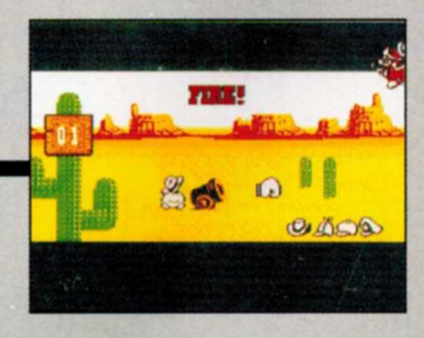
Después de terminar el juego, no importa si no logras el 100% obtienes una nueva opción de que al seleccionar el mismo archivo puedes escoger Continue o Play Bonus Game.

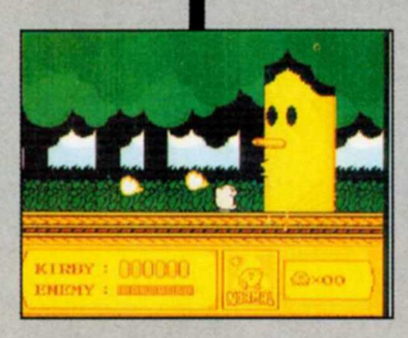














YOSHI'S COOKIE (SNES)

Al terminar el Round 10 aparecen los programadores; después de que aparezca la palabra END espérate un momento aparecerá el siguiente tip.

En la pantalla de menú sigue las instrucciones.

A- Selecciona el Round 10

B- Selecciona velocidad HIGH

C- Selecciona música en OFF

Ahora presiona: "L", "R" "Select" y "Start", En el control 2.

Ahora tú puedes seleccionar Round 11.







Si terminas el Round 10 **Aparecen los programadores**







Y si te esperas un poco te dan este tip.

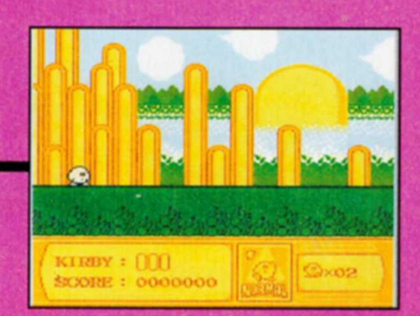


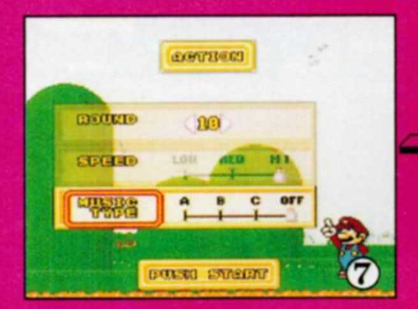
KIRBY'S ADVENTURE (NES)

Al completar el 100% de las escenas obtienes una nueva opción de extra game que es un juego con mayor dificultad, ya que cuentas con sólo tres líneas de energía. Además no te graba las escenas que vas pasando.

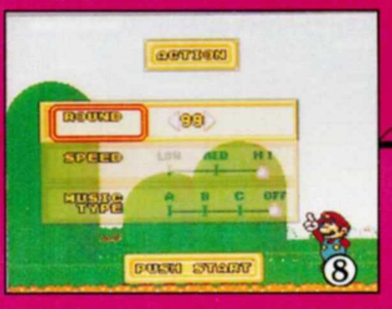








Selecciona Round 10, velocidad HIGH y música en OFF



Ahora presiona L, R, Select y Start en el control 2 para poder escoger hasta el round 99.

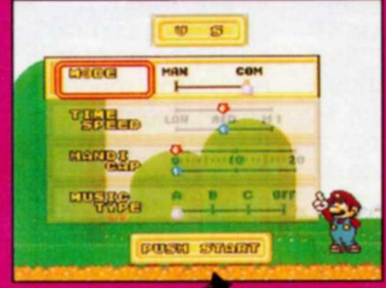


Las galletas ahora ya son enemigos.

¿Yoshi's Cookie Champion Edition?... ¡Para nada!
Juega en modo vs. contra la computadora y gánale a todos, así aparece una pantalla especial en la cual te dan este tip: En el menú de "VS." selecciona enfrentarte a la máquina; ahora presiona L, R, X y Start simultáneamente.
Conesto logras que el personaje con el que juega la máquina cambie de color además de que la dififcultad aumenta.
Y si después de utilizar este truco le ganas a todos en modo vs. contra la máquina aparece un premio visual con todos los personajes.

Juega en vs. contra la máquina y gánale a todos.





Selecciona vs. contra la máquina y presiona L, R, X y Start simultáneamente.

Cuando escoges el mismo personaje, los dos son del mismo color.





Ahora al escoger el mismo la máquina tendrá otro color y mayor dificultad.

Ya que venciste a todos aparece esta pantalla.





Si vences a todos aparece esta pantalla.

¿Qué hay dentro de...?



Si tú has jugado Lemmings, estás de acuerdo con nosotros que es un título muy original y que requiere de ingenio y paciencia para ser resuelto. Los personajes son chistosos y se podría creer que salieron de la mente de algún programador muy creativo pero la verdad es que los Lemmings en verdad existen y son sus costumbres y el misterio en torno a ellos, lo que inspiró este juego.

Efectivamente los Lemmings son unos pequeños roedores de unos 15 centímetros de largo incluyendo su cola de apenas un centímetro y medio de largo. Estos animalitos son cabezones, sin cuello aparente, gorditos, de patas traseras cortas y delanteras un poco más largas y con garras largas y curvas. Sus ojos son pequeños y sus orejas son tan cortas que se ocultan entre el pelaje largo y sedoso. Llegan a pesar desde 40 120 gramos.

Los Lemmings son encontrados en colonias en la región Artica y Alpina del hemisferio Norte. El Lemming pardo (Lemmus trimucronatus) se le encuentra en Norteamérica; también existe el Lemming de Siberia (Lemmus Obensis) y el más famoso y real inspirador de este juego el Lemming noruego o escandinavo (Lemmus Lemmus) famoso por sus eventuales migraciones masivas.

En aquellos países del norte de europa, los Lemmings son parte de muchas leyendas y muchas de las características que hemos visto en el juego, están basadas en la vida real. Por ejemplo:

¡CUANTOS LEMMINGS!

Estos roedores se reproducen muy rápido. Una hembra puede llegar a tener hasta 3 partos al año y en cada uno de ellos un promedio de 5 ó 6 Lemmingsitos.

¡... VAMONOS!

En el juego tienes que llevar sanos y salvos a tus Lemmings hasta la meta.

En la vida real cuando los inviernos no son muy duros, los roedores se reproducen tanto que la población de la colonia se vuelve excesiva. Esto sucede cada 2 ó 4 años por lo que tienen que emigrar a otras regiones recorriendo distancias enormes hasta donde haya suficiente hierba para comer.

% DE LEMMINGS

En el juego, en la mayoría de los niveles tienes que salvar a un porcentaje de Lemmings y algunos se quedarán en el camino. En la vida real estos roedores aparecen repentinamente por campos cultivados y leyendas dicen que incluso en pueblos habitados, viajando en masas muy densas (o sea apretaditos). Esto provoca que en estos viajes muchos roedores sean presa de sus enemigos naturales, y como caminan tan juntos unos de otros al llegar al océano o algún río los de adelante quieren frenar pero los de atrás vienen empujando y los lanzan hacia sus aguas. Los ríos congelados a veces no resisten el peso y ahí también se caen muchos y se ahogan... no todos llegan a su destino.

HABILIDADES ESPECIALES

En el juego tú les pones a cada Lemming una habilidad especial; en la vida real son muy buenos ingenieros pues excavan túneles y construyen debajo de la nieve largas galerías y nidos en ellas.

Pues como ves aunque el nombre suene chistoso los Lemmings son reales... y en el juego muy entretenidos.

EL JUEGO

El nivel Sunsoft 5 requiere de gran precisión en los movimientos, pues aún conociendo la solución no es fácil lograrlo.

1.- El primer lemming que aparezca ponlo a escalar y cuando llegue a la cima inmediatamente ponlo a cavar verticalmente hacia abajo.



2.- Cuando esté saliendo el lemming #16 ponlo como escalador para que le ayude al primer lemming que enviaste.

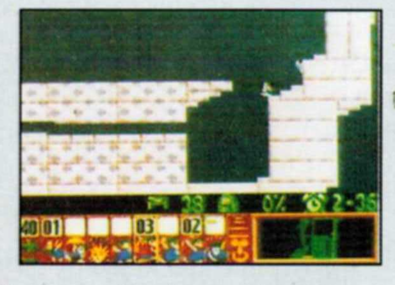




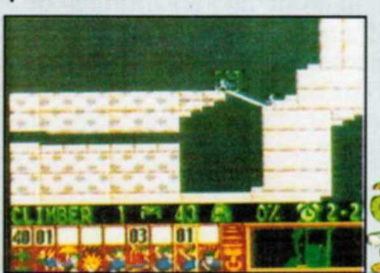
3.- Cuando el primer lemming llegue exactamente a la mitad de la pared, usa el comando de perforar horizontalmente; para que el segundo lemming rebase al que está perforando.



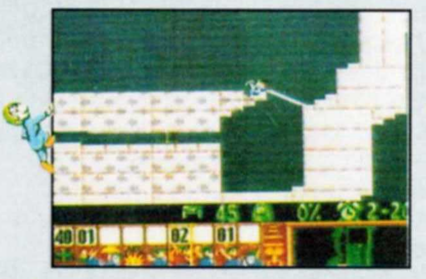
4.- Cuando llegue a este punto el primer lemming que vaya de regreso tendrá que hacer una escalera justo en la orilla para que alcance.



5.- Cuando el lemming esté terminando de construir la escalera oirás tres "clicks"; cuando suene el último pónlo a cavar en diagonal hacia abajo a la izquierda.



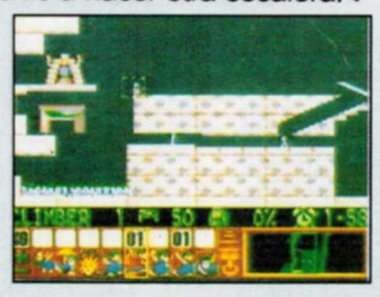
6.- Cuando el 2do. lemming esté a punto de alcanzar al que está cavando, ponlo a hacer una escalera, para que pasen los lemmings de regreso.



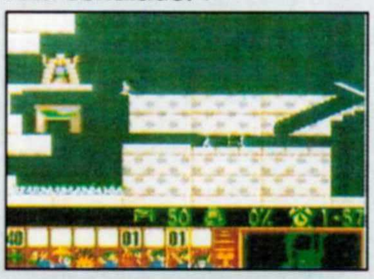
7.- Haz tu pantalla hacia la entrada de los lemmings y cuando esté cayendo el número 50 ponlo a escalar.



8.- Cuando el lemming que hizo la escalera esté exactamente en el borde superior izquierdo ponlo a hacer otra escalera.



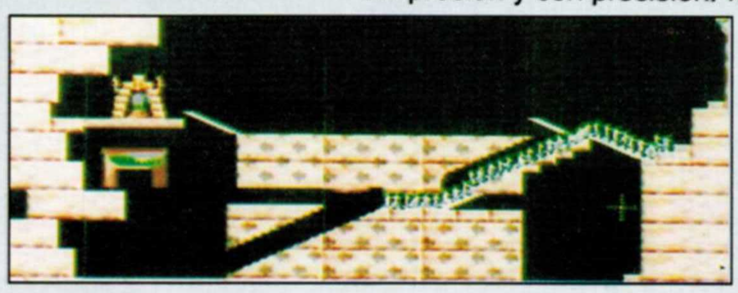
9.- Pon al lemming que estaba cavando otra vez a excavar hacia la izquierda abajo y llegue justo para que todos los lemmings suban. El lugar exacto donde debe empezar está señalado.



10.- El último lemming al que pusiste a excavar cuando llegue al punto señalado, debe construir la última escalera que conectará a todos los lemmings con el triunfo.



Si todo es preciso podrás ver a todos los lemmings desfilar al éxito. Te recomendamos siempre que vayas a poner un comando, pongas pausa antes para que puedas hacerlo sin presión y con precisión.



ESTE MES

YOSHI'S SAFARI (SNES)

Este gran juego para Super Scope te lleva a la tierra de los dinosaurios (de donde es Yoshi) con una sola misión: destruir a todo Koopa, Goomba y demás enemigo que halles en tu camino; pero esto no lo harás a pisotones o con un Starman, sino con tu Super Scope; este juego contiene mucha acción y grandes enemigos al final de cada nivel.





Este título mezcla muy bien lo divertido con la acción.

Nintendo

THE LOST VIKINGS (SNES)

3 bravos vikingos han sido secuestrados por unos Aliens; ahora su única oportunidad de escapar es unir sus cualidades para así hallar la salida de diferentes mundos a los que son llevados; este título tiene acción y estrategia.





Ayuda a estos vikingos para que puedan regresar a su hogar.

Interplay

TUFF E NUFF (SNES)

4 peleadores se han reunido para ver quién es el más fuerte de ellos y así tratar de destruir al tirano emperador de la destrucción "Jade" pero no sin antes escalar su torre llena de guaridas; Tuff e Nuff es un buen juego recomendado para los fans de juegos de pelea. Cada peleador tiene golpes secretos con los que pondrás K.O. a tus enemigos o al luchar contra un amigo en el vs. Mode.





Jaleco

DENNIS THE MENACE (SNES)

Basado en las aventuras de la película de Daniel el travieso, este juego te lleva a explorar una gran variedad de lugares a los que sólo este niño se atrevería a entrar como un gimnasio o un bosque encantado; un juego que hará su arribo para los 3 sistemas de Nintendo este mes.





Ocean

BATTLECLASH II (SNES)

La secuela de este gran juego no puede ser mejor: más robots, más armas y sobre todo más acción, ya que ahora cuentas con la opción de que 2 jugadores participen (uno como "el bueno" y el otro "el malo"). Este juego mantendrá al borde del asiento a muchos propietarios del Super Scope con la gran música y gráficos gracias a los 16 megas de memoria utilizados.





Nintendo

T2: THE ARCADE GAME (GB)

Además de hacer su aparición en el SNES, los jugadores de Game Boy también podrán disfrutar de este juego de Arcadia donde debes destruir una máquina llamada Skynet para así viajar al pasado y proteger a John Connor del T-1000, un juego con mucha acción para un solo jugador.

Acclaim



LLEGALE A:

OPERATION LOGIC BOMB

Eres un soldado robot llamado Logan y tu misión es infiltrarte en un laboratorio que ha sido invadido por unos Aliens y así rescatar a unos renombrados científicos. En tu camino hallarás diferentes tipos de armas que te ayudarán a lograr tu objetivo. Este juego tiene una vista por arriba y muchas veces te enfrentarás a





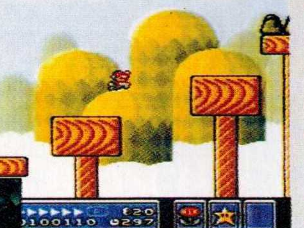
fuerzas desconocidas. Un juego de aventuras para un jugador.

Jaleco

SUPER MARIO ALL STARS

Este sin duda es un cartucho muy esperado por los fans de los juegos de Mario. Aquí encontrarás las 3 conocidísimas aventuras de Mario en el NES más un nuevo reto llamado "The Lost Levels" (que es una versión parecida al primer Super Mario Bros. pero sólo para expertos) cada uno de los 4 juegos tiene 3 archivos por lo que no es necesario acabarlos de un jalón, así que prepárate a disfrutar 4 grandes juegos en uno.





Nintendo

T2: THE ARCADE GAME (SNES)

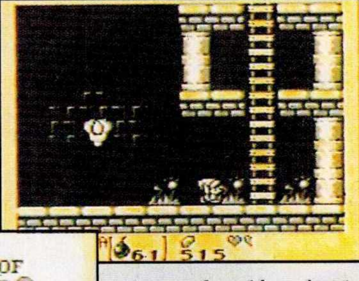
Este es sin lugar a dudas el mes del Super Scope; ahora tú podrás disfrutar la acción de este increíble juego de Arcadia en tu casa donde tu misión es proteger a John Connor de un nuevo Terminator llamado "T-1000". Un título con una gran cantidad de gráficos digitalizados y la misma acción de la Arcadia, para 1 ó 2 jugadores y compatible con el mouse.



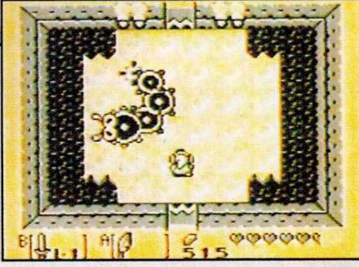
Acclaim

THE LEGEND OF ZELDA: Link's Awakening (GB)

Ahora los fans de Link tienen este mes un nuevo reto en puerta para Game Boy. Cuando Link se encontraba de regreso a Hyrule, una tormenta lo sorprendió y cayó en una isla, donde la única esperanza que tiene de volver es encontrar los instrumentos mágicos, de las sirenas. Conservando a la perfección el reto y la diversión de todas las versiones anteriores de "The Legend of Zelda", este es un gran juego recomendado este mes.







Nintendo

BUBBLE BOBBLE II (NES)

Regresa toda la diversión de Bubble Bobble para NES; en esta nueva versión del juego habrá más enemigos, así como gráficos mejorados. Encierra a todos tus enemigos en burbujas y reviéntalas para destruirlos y ganar puntos, divertida acción para jóvenes jugadores.

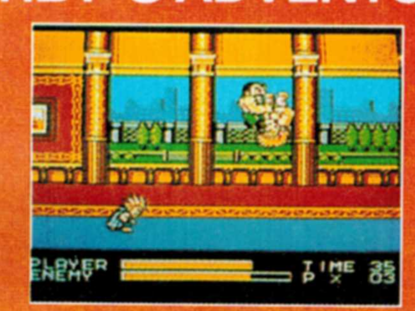
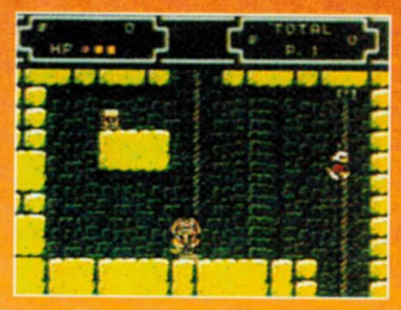




Taito



Los GRANDES

	SUPER NES	FAVORITOS
UNO	 STREET FIGHTER II TURBO	 KIRBY´S ADVENTURE
DOS	 SUPER MARIO ALL STARS	 MIGHTY FINAL FIGHT
TRES	 STAR FOX	 DUCK TALES 2
4	BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS	MEGA MAN 5
5	SUPER TURRICAN	BATMAN RETURNS
6	BUBSY	THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES
7	ALIEN 3	BATTLETOADS-DOUBLE DRAGON
8	TINY TOONS -BUSTER BUSTS LOOSE-	JURASSIC PARK
9	TAZMANIA	TINY TOONS -CARTOON WORKSHOP-
10	YOSHI´S COOKIE	BOMBERMAN II

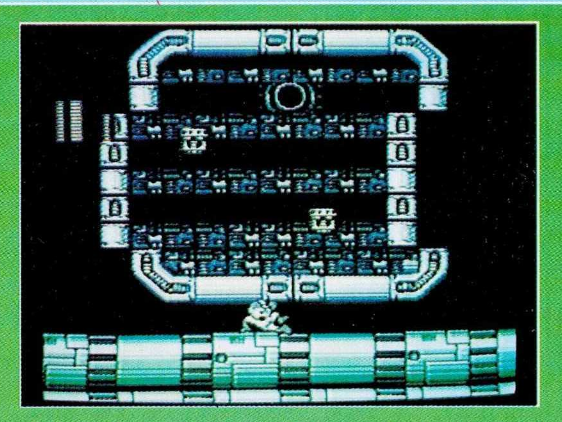


de Nintendo®

RECOMENDADOS POR ITOCHU

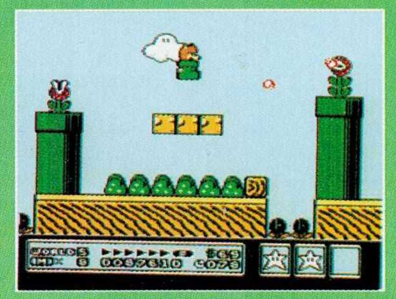
CLASICOS

UNO



MEGA MAN 4

DOS



SUPER MARIO BROS. 3

TRES

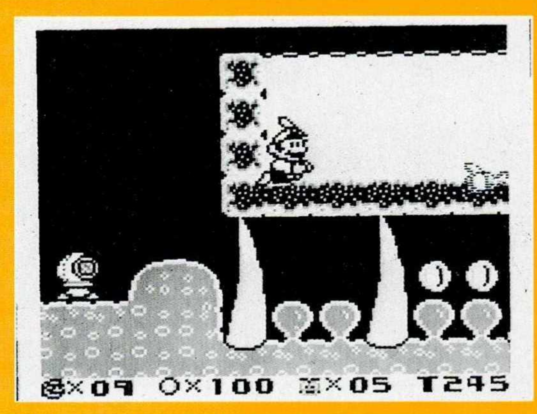


T. M. N. T. III

4. TINY TOONS
5. BATTLETOADS
6. NINJA GAIDEN III
7. GOAL!
8. TETRIS
9. DR. MARIO
10. BART VS. THE WORLD

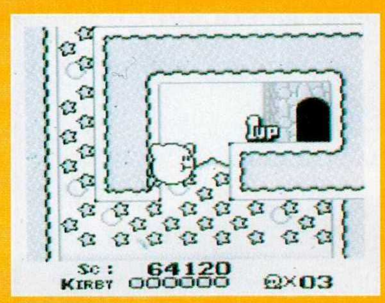
GAME BOY

UNO



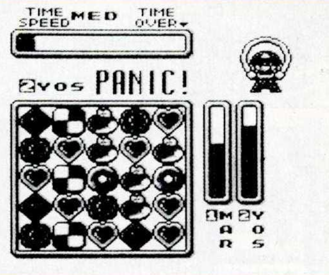
SUPER MARIO LAND 2

DOS



KIRBY´S DREAM LAND

TRES



YOSHI´S COOKIE

4. LOONEY TUNES
5. TINY TOONS -BABS BIG BREAK-
6. SPEEDY GONZALES
7. DARKWING DUCK
8. ADVENTURE ISLAND II
9. THE FLINTSTONES
10. LITTLE MERMAID

RESET

En nuestro próximo número:





Revisaremos juegos buenísimos como Plok, un juego largo, bueno y divertido.

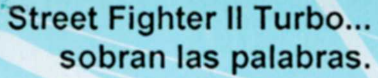
World Wide Soccer, tal vez el mejor juego de soccer que se haya programado.







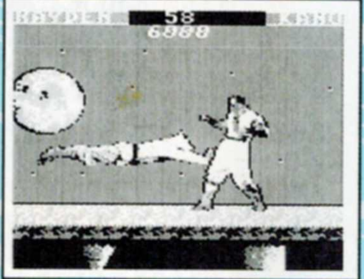
Super Off Road the Baja, distinto a sus antecesores un título muy animado;



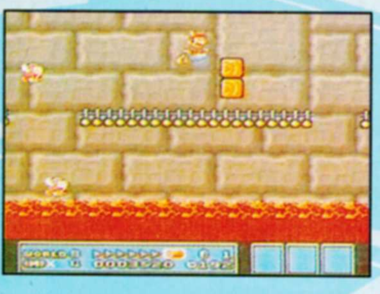
Street Fighter II Turbo... sobran las palabras.







Mortal Kombat para Game Boy y SNES



A propósito del nuevo Super Mario All Stars, desempolvaremos los S.O.S. que hemos recibido de Super Mario Bros. 1, 2 y 3... ¿Funcionarán en el nuevo juego de Super NES?



Y ¡por fin! todos los Corazones de Zelda -A Link to the past-.

OFERTA ESPECTACULAR DE VACACIONES

CHALLENGE SET
THE SYSTEM THAT SET THE STANDARD!
• ASTOUNDING GAME GRAPHICS
• VIVID COLORS & SOUND
• HIGH-POWERED ACCESSORIES
• INCLUDES SUPER MARIO BROS. 3 GAME PAK

N$388

INCLUYE:
CARTUCHO SUPER MARIO BROS. 3

PARA QUE TUS VACACIONES SEAN LAS MÁS DIVERTIDAS APROVECHA ESTAS SUPEROFERTAS PERO HAZLO YA PORQUE SE AGOTAN!!







INCLUYE:
PISTOLA ZAPPER
CARTUCHO CON LOS JUEGOS SUPER MARIO BROS. Y DUCK HUNT.

VALIDO HASTA AGOTAR EXISTENCIAS



ITOCHU México S.A. de C.V.

De venta con tu distribuidor autorizado

Nintendo

o pídelos a los teléfonos 705-13-10 y 705-11-31

una curita para cada partecita

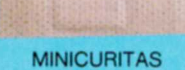
LOS CURITAS DE KENDALL ME PROTEGEN

QUIERO CURITAS PARA MIS CORTADAS Y RASPONES

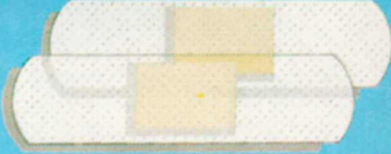
COLOREANOS, EN LA CAJA PODRAS VER LOS COLORES



CURITAS DINOSAURIO



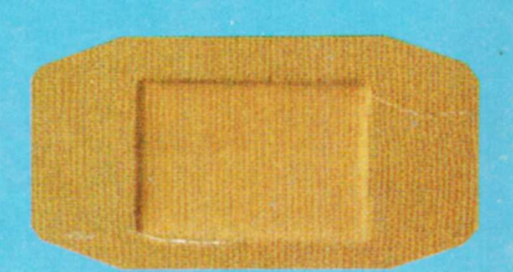
MINICURITAS



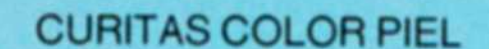
CURITAS TRANSPARENTES



CURITAS FLEXIBLES



CURITAS PARA RODILLAS Y CODOS



CURITAS COLOR PIEL

CON SEGURIDAD

KENDALL®

"HIGIENE ES SALUD" REGS. No. 1175C92, 1176C92, 1184C92, 1185C92, 58532, 82559 S.S.A. LL23C